TELJES JÁTÉK A DVD MELLÉKLETEN: DRIV3R

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC guru

Ez most a menő!

ZOMBIINVÁZIÓ

Az elmúlt évek legjobb zombis alkotásai
Friss tesztek + 5 ingyenes játék

Kipróbáltuk!

MASS EFFECT 2

Apró darabokra robbanó Normandy, megújult harcrendszer, kevesebb RPG-elem – bemutatjuk a Mass Effect 2 újdonságait.

5 kategóriában 33 vadonatúj játék:

EZEK JÖNNEK 2010-BEN!

Fallout New Vegas, Rage, Crysis 2, Max Payne 3, Dead Space 2, Starcraft 2...

Exkluzív! Jön az új...

MEDAL OF HONOR™

Készül a legendás sorozat új része.
Vége a Modern Warfare egyeduralmának?

1995 Ft 2010. 02.

9 771217 638003 10002

TESZT

A világ legerősebb VGA-ja
KÍNZÓPADON A RADEON HD5970

Magyarország vezető motoros magazinja.
Keresse az újságárusoknál.

50-2300 cm³

Minden, amit a motorokról tudni érdemes

Az én világom.

MOTORREVÜ

www.motorpresse.hu

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Borító és hardver design: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Gózon Eszter (Csiga)
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Varga Annamária, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

JÁTÉKOS ESZTENDŐT! 2010

Kezdjük az új évet rögtön egy remek hírrel: kiderült, hogy az EA már javában készíti a legendás Medal of Honor-sorozat legújabb részét, vagyis a háború a COD/Modern Warfare és a MOH-sorozat között újra folytatódik! Természetesen már az új MOH is a jelenben játszódik és igyekszik mindenben túltenni a jelenlegi egyeduralkodón. Hogy ez sikerül-e neki, azt még nehéz lenne megállapítani, mindenesetre mi nagy örömmel vettük az új vetélytársat (ráfér egy kis konkurencia a Modern Warfare-re is, illetve nagyszerű emlékeink vannak a Medal of Honor-sorozatról) és elsőként adunk át nektek egy csomó képet és exkluzív információt a készülő játékról.

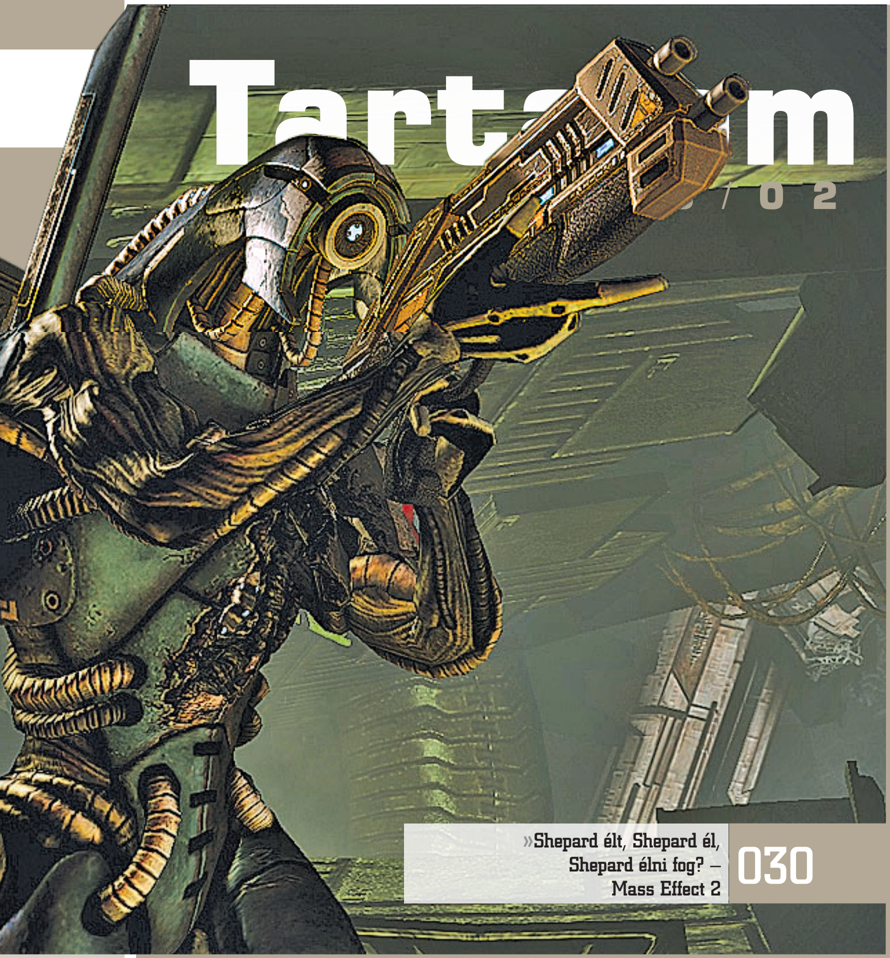
A MOH folytatásánál sokkal kézzelfoghatóbb a Mass Effect 2, amely ha minden jól megy, az újság megjelenésével párhuzamosan már a boltok polcain lesz. A végső értékeléssel a következő számig az adósotok leszünk, azonban egy részletesebb bemutatót a 30. oldalon máris elolvashattok róla. (Ha esetleg lemaradtál volna az első részről: a decemberi PC Guru teljes játékaként pillanatok alatt beszerezheted.)

És ami biztos, hogy mindenkit érdekelni fog: összegyűjtöttük, hogy milyen nagy nevek várhatók az idén. Megtalálod itt a legjobb FPS-eket, a legjobban várt autós játékokat, az akciójátékok királyait és természetesen a 2010-es MMO-kat, stratégiai játékokat is. Csak vess egy pillantást cikkünkre (vagy inkább ragaszd ki a falra), és képben leszel, hogy mi és mikor várható 2010-ben.

Teljes játékként ezúttal a Driver 3. részét találjátok a korongon. Azt máris megjegyezhetjük, hogy a Driv3rnek egy szempontból mindenképpen jót tett az idő múlása: most már ugyanis fut a gépeken (a megjelenésekor erőmű kellett hozzá).«

A GURU LEGYEN VELETEK!

A PC GURU következő száma 2010. február 04-én jelenik meg!



»Shepard élt, Shepard él, Shepard élni fog? – Mass Effect 2
030

046
»A gép dolgozik, az alkotó pihen – Machinarium

»Bemutató

008 Hírek
016 Medal of Honor
022 Boldog új game-et
030 Rajt előtt: Mass Effect 2
032 Heavy Rain
036 eRepublik
038 R.U.S.E. bétateszt

»Teszt

040 Tales of Monkey Island
044 Greed
046 Machinarium
048 Zombiinvázió
050 Plants vs. Zombies
052 Zombie Driver
054 Day of the Zombie
055 Top 5 free zombie
056 Egy tucat zombi
058 Runaway: Twist of Fate
060 Rogue Warrior
062 Star Trek DAC
063 Peggle Nights
064 King Arthur tippek-trükkök
068 Legends of Zelda: Spirit Tracks
070 Best of Konzol 2009
074 iPhone-kalauz

»Hardver

084 HW-hírek
089 ÁlomPC
090 Kínpadon a világ legerősebb VGA-ja
091 Rosszkor, rossz helyen
092 Extrém teszt: Billentyűzetek és egerek
096 Új Intel processzorok
098 Windows 7 trükkök
100 Homok a Gépezetben

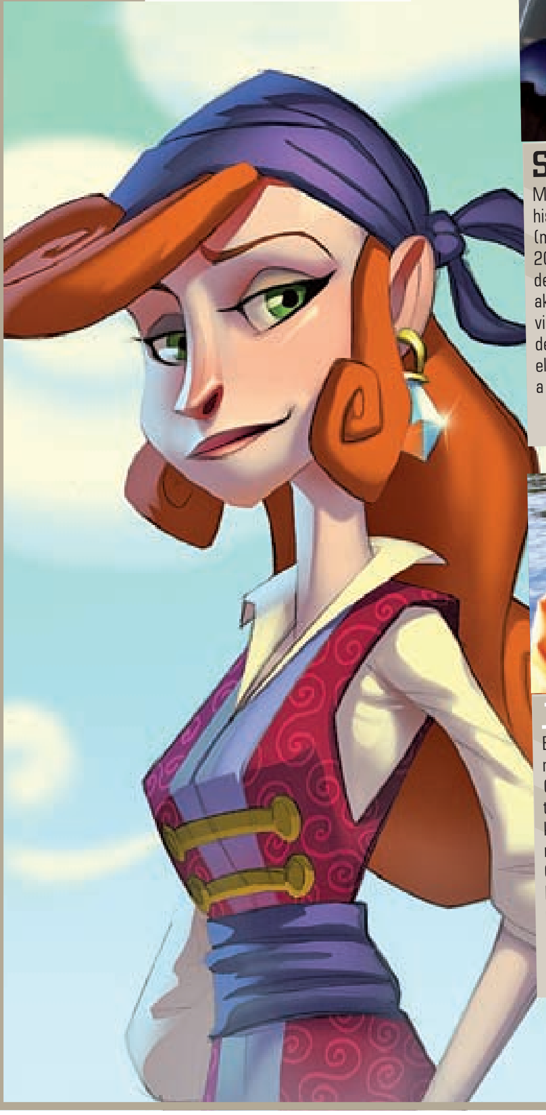
»Rovatok

078 Top 5 Classic
079 Nosztalguru
080 Gondolatébresztő
082 Mentőöv
104 Levrov
106 Külvilág

016 »Egy becsületbeli ügy – Medal of Honor

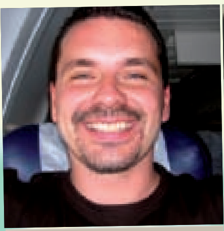
»Megállíthatatlanok – Zombiinvázió 048

060 »Viccnek talán kicsit durva – Rogue Warrior



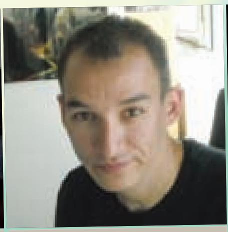
040 »Kalózok a láthatáron – Tales of Monkey Island

Egyes maja tudósok szerint már csak két évünk van hátra a tartós világvégéig – mit szeretnél mindenképp megtenni a hátralévő időben?



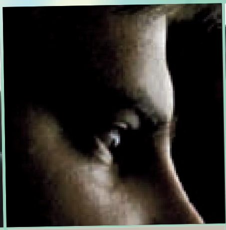
Shoebaron

Megverni a majákat! Nem hiszek az ilyen hülyeségekben (mindenki tudja, hogy a világ 2054-ben semmisül meg), de ha ez már tény lenne, akkor gyorsan levédetném a világvége partisorozat rendezvényt, és persze azonnal elköltöznék a hegyekbe vagy a tengerpartra.



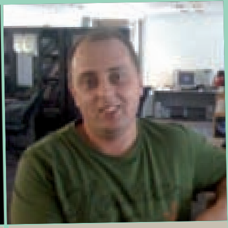
Bate

Én szeretném megérni, hogy egyszer gond nélkül megtörténik a lapleadás, és nem kell az utolsó pillanatban a betűtípusokkal szórakozni, mint épp ebben a pillanatban, a leadás estéjén 3/4 11-kor. De ez hiú ábránd, így egyszerűbb célt választok, 2012-ig mondjuk megmászom a Mount Everestet. Ki tart velem?



Miguel

Szeretném megtudni, ki ölte meg Kennedy elnököt, megenni egy (nagy) szeletet egy Kobe-marhából (félig átsülten) , illetve szívesen megérnék egy olyan lapzártát, amikor nem hajnalodik ránk. Mondanám, hogy ki nem hagynék egy teljes napfogyatkozást, de a világvégén amúgy is látok majd eleget úgyis

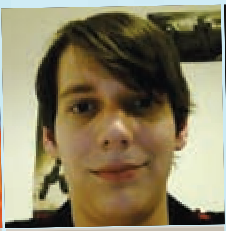


Chris

Még szeretnék leadni minimum 10 kilót (na jó, azt annyira nem, kell majd a tartalék, hogy jól csússzak a magmában), valamint szeretnék játszani a Diablo 3-mal is – de erre vajmi kevés az esélyem. Nagyjából annyi, mintha abban reménykednék, hogy Miguel rendet tesz addigra az asztalán.

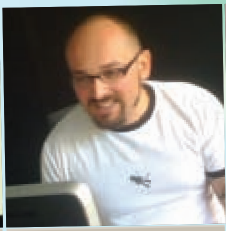
Joc

Bepótolnám az életem során elmaradt nyaralásokat (van pár), s egy tartós teszt keretében alaposan kipróbálnám a világ összes mediterrán tengerpartját. Önfeláldozóan tesztelném, hogy hol a legjobb feküdni a pálmafák alatt, és hogy hol a legfinomabbak a koktélok. Holnap akkor indulnék is, csak valaki fizesse...



Chocho

Egy kicsit erősödni, mert rám férne, valamint a múltkor egy véletlen folytán beszabadultam egy japán étterembe, s azóta az ottani ízeket is sorra végig akarom kóstolni, ami egy vagyonba kerülne. Kész szerencse, hogy nem hiszek az ilyen babonás butaságokban, mert így sokat megspórolok.



Britt

...New Yorkot, Portofinót és Szentpétervárt látni (és Pripyatot is), összerakni egy játékot sok-sok fura lénnyel, elmenni egy Portishead-koncertre, megnézni a H.R. Giger- és a Paul Delvaux-múzeumot, repülni egy Huey Hoggal, aztán a nemzetközi űrállomásról végignézni a világvégét...

JohnBart

Igyekszem leforgatni a cimborákkal egy machinimát, majd azt feltölteni a netre, hogy így még a végítélet előtt ünnepelt netcelebbé válhassak. Továbbá elhatároztam, hogy idén a sarkamra állok, végre összeszedem magam, és az elejétől a végéig kijátszom a Counter-Strike-ot.

DVD-TARTALOM

Reméljük, mindannyian degeszre tömtétek magatokat bejglivel és székelykáposztával, a halászlétől és a dagadótól senki sem betegedett le, s most töprengtek, hogy bizony el kéne már menni abba a sarki edzőterembe az idén. Miután elhessegettétek az izomlázas gondolatot a fejetekből, inkább gyorsan tapadjatok rá DVD-mellékletünkre, amelyen ismét számtalan videó és játékdemó pihen, amivel kellemes perceket szerezhettek magatoknak és egész családotoknak. - Chris

»JÁTÉKDEMÓK ÉS INGYENES JÁTÉKOK

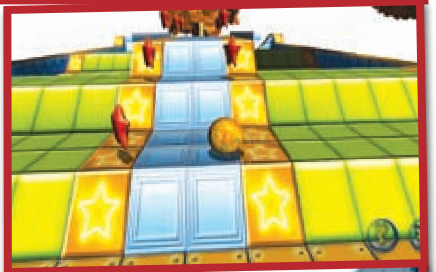
»TORCHLIGHT

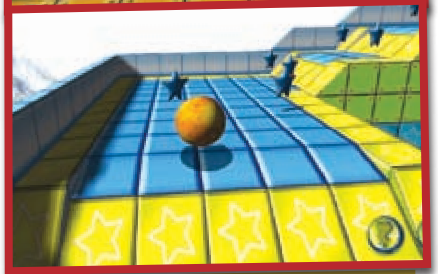
Amióta megjelent a Diablo, azóta próbálkoznak a fejlesztőstúdiók hasonló stílusú játékok megjelenítésével. A sok közepes próbálkozás közül, mint például a Titan's Quest vagy a Hellgate London, kiemelkedik a Torchlight című alkotás, amely szinte tökéletes másolata a Blizzard nagy elődjének – pár apróbb változástól eltekintve. A pofátlannak tűnő koppintás ellenére a játék eszméletlen hangulatos, mindazok az elemek, amiket a Diablóban is kedveltünk, itt is remekül működnek. Most pedig minderről ti is megbizonyosodhattok, hála ennek a mindössze 480 MB-os demónak.«

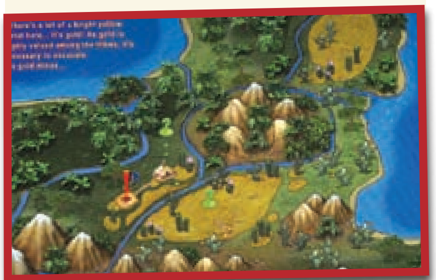
Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 800MHz / 512MB RAM / 64MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (nVidia Geforce 2+ / Ati Radeon 7200+)«

»AZTEC TRIBE

Egy törzs fennmaradása nagyban függ attól, hogy milyen környezetben élnek és ott mivel tudják fenntartani magukat. Ennek metodikáját a játékok világára leegyszerűsítve kapjuk ezt a játékot, amiben nekünk kell utasításainkkal biztosítanunk kicsiny törzsünk fejlődését, jólétét. A tetszetős, 3D-snek ható helyszínen elsőként tábort kell létrehoznunk, majd pedig jöhet az élelem beszerzése. Bár a könnyűnek tűnő első szintek mindösszesen erről szólnak, idővel nehezedik majd a feladat, s a monotonitást megtöri az izgalmas, igazi stratégiai játékokra jellemző játékmenet.«







»MARBLE ARENA

A Marble Arena egy rendkívül jól kidolgozott, külsőre is tetszetős, a megszokottól egy kicsit eltérő ügyességi játék, amiben egy golyót terelgetve kell összegyűjteni a pályákon elhelyezett csillagokat. A játék indítása után egy gyakorló területre érkezünk, ám az ESC gombot lenyomva másik pályát is választhatunk, ahol már kihívásként adott idő alatt kell összegyűjteni az összes csillagot. A remek, 3D-s grafika mellé kellemes zenét is komponáltak a fejlesztők, ráadásul multiplayer lehetőségekkel is felruházták ingyenes alkotásukat. Az irányítással sem kell sokat bajlódni, mivel az FPS-ekben megszokott irányítási formát építették bele.«

»TELJES DVD-TARTALOM

»JÁTÉKDEMÓK:
Torchlight / Save Our Spirit / Aztec Tribe / Coconut Queen / Delicious Emilys Holiday Season / Dream Sleuth / Fishdom Frosty Splash / Real Crimes Jack the Ripper / Super Jigsaw Puppies

»INGYENES JÁTÉKOK:
Marble Arena / Ultimate Mario / Harmony

»VIDEOELŐZETESEK:
Arkham Asylum 2 / Battlefield: Bad Company 2 / Command & Conquer 4: Tiberium Twilight / Dark Void (2db) / Halo Reach / Mass Effect 2 / Medal of Honor / Napoleon: Total War / Prince of Persia: The Forgotten Sands / Silent Hunter 5 / Star Trek Online (2db) / Transformers: War for Cybertron / Tron: Evolution

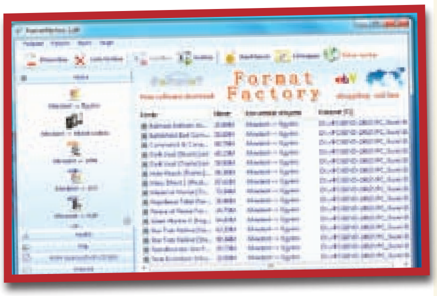
»PCG LIVE:
Avatar / King Arthur / Machinarium / Painkiller: Resurrection / Plants vs. Zombies / Rogue Warrior / RUSE (bétateszt) / Serious Sam HD / The Saboteur

»MOZIELŐZETESEK
Brooklyn's Finest / Date Night / Kick-ass / Percy Jackson and the Olympians: The

»TURKÁLÓ

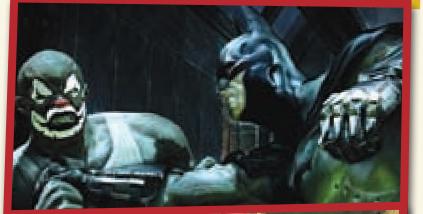
»FORMAT FACTORY

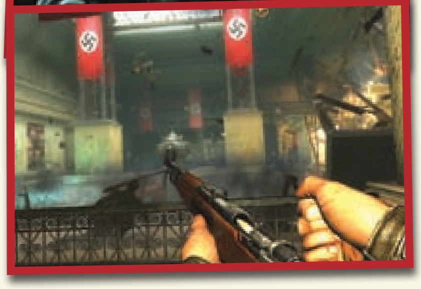
Gondolom mindenkivel előfordult már, hogy szeretett volna valamilyen videót átkonvertálni olyan formátumba, amit tegyük fel lejátszott az asztali DivX lejátszója, vagy csupán azért, hogy felmásolhassa azt iPodjára, vagy valamilyen mobil multimédiás eszközére. Persze ahány videó, annyi formátum létezik (AVI, WMV, MOV), azokon belül is pedig gyakran más-más tömörítési eljárással tárolják a szóban forgó videoanyagot. Ehhez általában valamilyen konvertáló programot használunk, amiből akad pár az interneten, de talán egyik sem olyan egyszerűen kezelhető és sokoldalú, mint a Format Factory című alkotás. Ez a program mostantól megtalálható DVD-mellékletünk Turkáló részlegében.«



»MAGYARÍTÁS

»BATMAN & WOLFENSTEIN





Egy régi, de stílszerű kifejezést tudnék mondani a Batman: Arkham Asylum honosítására: nehéz szülés volt! Számos akadályt kellett leküzdeni a játék fordítása közben, ám ezek végkifejleteként nem csak ez, de jó néhány egyéb Unreal 3 motoros játék is fordíthatóvá vált. Immáron ékes anyanyelvünkön olvashatjuk az Arkham Elmegyógyintézetben zajló fordulatokban gazdag történet minden pillanatát.«

»VIDEÓK

»MEDAL OF HONOR!

A nemrégiben megrendezett Video Game Awards 2009-es kiállításon több játékot jelentettek be, mint az elmúlt év összes más kiállításán. Többek közt megtudhattuk, hogy érkezik új Prince of Persia játék, a Batman: Arkham Asylum folytatása, a Halo Reach, valamint hatalmas meglepetésként bemutatták az új Medal of Honor játékot, amely a modern hadszíntérre költözik. Videók a DVD-n.«

»PCG Live!

»VIDEOTESZTEK, MOZIELŐZETESEK

Legutóbbi számunk rendhagyó módon nem tartalmazott hagyományos DVD-mellékletet, de ettől függetlenül elkészítettük az idő közben beérkező játékokból szokásos videotesztjeinket, melyeket online letölthettetek az elmúlt pár hétben. Most, hogy újra visszatért minden a régi kerékvágásba, felpakoltuk az előző számból kimaradt tesztek nagy részét, plusz feltettünk melléjük pár vadonatúj videót is, amiket idő közben sikerült rögzítenünk az újságban található játékokról. Ennek köszönhetően jelentős mennyiségű videó gyűlt össze PCG Live könyvtárunk alatt, aminek megnyitását mindenki számára ajánljuk.«

»ESET KÓD: 385XH6

»VÍRUSVÉDELEM

Idén is szeretnénk, ha biztonságban tudnátok PC-tek a különféle vírusok és egyéb kártevők ellen, ezért az Eset Smart Security ingyenes változatát adjuk most DVD-mellékletünkön, aminek hála egy komoly tűzfallal, adware- és vírusvédelemmel láthatjátok el számítógépeteket. Ha nem rendelkezel internetkapcsolattal a regisztráláshoz, jó pár alternatívát kínálunk számodra Turkáló könyvtárunkban, ahol a világ legjobb és legnépszerűbb ingyenes programjait találjátok, köztük olyanokkal, mint a díjnyertes Spybot és Ad-Aware.«

Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.

»TELJES DVD-TARTALOM

Lightning Thief / Season of the Witch / Sorcerer's Apprentice (A mozielőzeteseket magyar felirattal láttuk el!)

»TURKÁLÓ

CD/DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP v4.2.6.1706 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.12 és nVidia Forceware 195.62 WinXP videokártya driverek | fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a / WinRar v3.90 | Képkezelés: GIMP v2.6.7 / Hypersnap v6.61.05 / IrfanView v4.25 / Paint.NET v3.51 / XnView 1.97 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / Format Factory v2.20 / K-Lite Codec Pack v5.5.1 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / Quicktime Player v7.6.5 / StreamHijacker v0.719 / WinAmp 5.57 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.4.1 / Game Booster v1.30 / Smart Defrag v1.30 / Glary Utilities v2.18.0.786 | Számítógép védelem: Avira AntiVir Personal v9.0.0.415 / Comodo Internet Security v3.13.121240.574 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített adatbázissal - 2009.12.16)

»fejlesztő: Reflections »kiadó: Atari »web: hyperlaunch.com/driv3r

Jó zsaru, rossz zsaru

Ha azt mondom, hogy sandbox autós őrület, akkor mindenki kórusban vágja rá, hogy GTA. Holott volt már előtte élet bőven, s ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a legendás Driver-sorozat, melynek harmadik része került most a PC Guru mellé.

írta» CHOCHO

A Driv3r eredetileg Driver 3 címen robbant be a köztudatba, s készítése alatt mindenki messiásként várta a már milliószor bizonyított Reflections (Driver 1-2, Stuntman) játékát. Aztán jöttek a csúszások, a furcsa hírek és a baljós pletykák, majd végül megjelent a játék Xboxra, és bár elég jól szerepelt, sajnos nem hozta meg a tőle várt megújulást. Az igazi érvágás viszont a PC-s változat volt, ami nem elég, hogy késett egy csomót (kilenc teljes hónapot), de optimalizálatlan, csúnya és irányíthatatlan volt, ezáltal eltemetve a Driv3rt, mint a világ egyik legnagyobb PC-s csalódását. Ez azonban már csak egy rossz emlék, hisz hála a javításoknak és az eltelt időnek, a Driv3r mára egy elég jó játékká vált PC-n is, s bár így sem az újdonság szobra, a hangulata és játékmenete mindig példaértékű marad a konkurencia számára.

»... taxival megyünk, hogy mindenki lássa...

EGY BECSÜLETBELI ÜGY

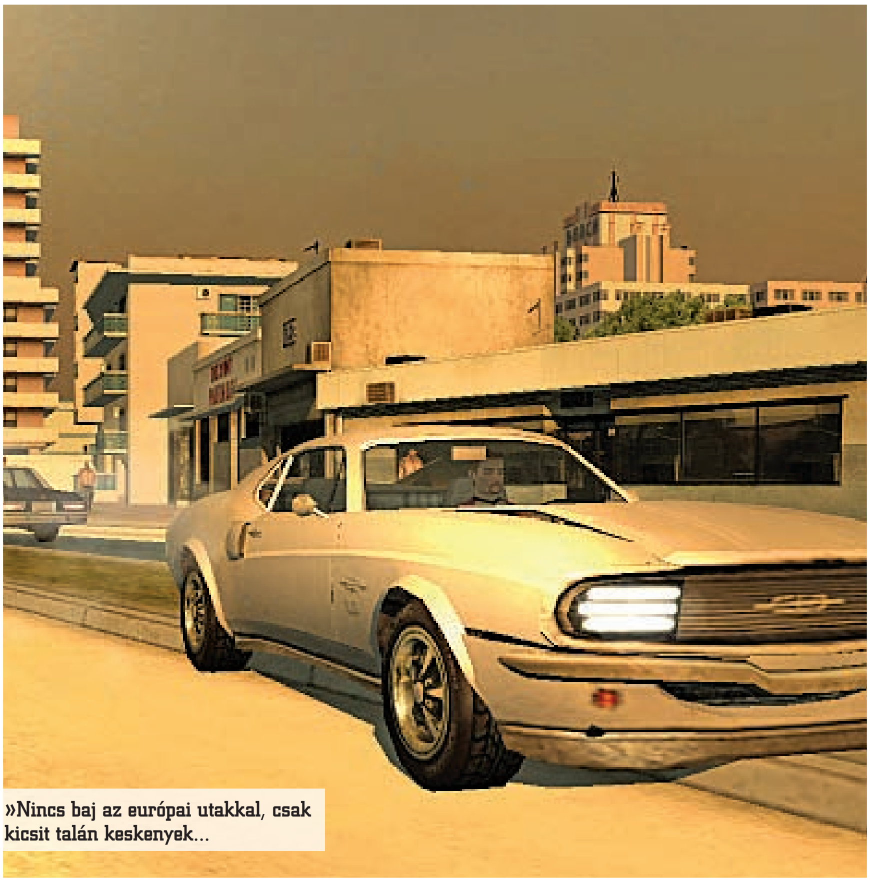
Ugyan a Driv3r egy sandbox játék, azaz odamegyünk és úgy, ahová, ahogy csak akarunk, van egy történetorientált kampánya is, mely legjobban talán a Mafiára emlékeztet. Főhősünk, a sorozat korábbi részeiből ismerős Tanner Jones, egy beépült zsaru, aki éppen a miami alvilág felderítésén fáradozik. A dolog jól megy, ám ahogy az ilyenkor lenni szokott, kezd elmosódni, hogy ki a jó és ki a rossz, az igazán kemény, negyven autó ellopását jelentő meló pedig még az olyan keményfiúknak is izzasztó, mint Tanner. A sztori előre renderelt kis filmbetétekben mutatkozik meg, a forgatókönyv pedig valahol a Kutyaszorítóban című Tarantino-mozi és a Blöff című Guy Ritchie-eposz között helyezkedik el. Nem rossz tehát, mi több, elég sok benne a váratlan fordulat, így ha másért nem is, hát azért mindenképp megéri végigjátszani a Driv3rt, hogy megtudjunk, Tanner hogyan mászik ki ebből a nem mindennapi slamasztikából. Ahhoz persze, hogy ezt a sztorit összefoltozzuk, küldetéseket kell megoldanunk. A Driv3r missziók terén is inkább Mafia mint GTA, főleg, hogy itt nem lesz alkalmunk ki-be szállni az autónkból. Ha egyszer csak azon kapjuk magunkat, hogy menekülnünk kell, akkor érdemes a lehető legjobban vezetni, mert minden egyes apró hiba végzetes lehet. Lesznek gyalogos részek is, ám ezek kifejezetten gyengébbek, mint az autósok, amit csak azért tudunk igazán megbocsátani, mert a hangulaton a viszonylag lagymatag kivitelezés sem rombol semmit. A Driv3r napsütötte utcáiból és kemény járgányaiból csak úgy árad az égett benzin durva illata, így alig egy óra játék után már érezzük is a mindent beborító atmoszféra kritikus súlyát. Az említett videobetétek csak rátesznek egy lapáttal a dologra, szóval ha egy igazán nívós krimiben akarjuk érezni magunkat, akkor nagyon ajánlott a Driv3r. Csak nehogy minden pénzünket egy napszemüvegre és egy bőrdzsekire szórjuk el a végén.

SÜVÍTŐ GOLYÓK

A hangulatnál már csak a város és a járműfelhozatal hívogatóbb. A Driv3r nem kitalált autókkal dolgozik, hanem legendás verdákkal, melyek közül akármelyikbe pattanunk is be, kezdettől fogva érezzük a különbséget. Az autók viselkedése sem annyira arcade, szóval óvatosan a járdaszegélynél, ennek ellenére viszont mégis biztatlak benneteket a nagy ugratásokra, mert a reccsenő kasztni látványa mindenki arcára széles mosolyt csal. A helyszínek is mind valóban létező városok másolatai, kalandjaink során pedig Miamiból a franciaországi Nizzába kerülünk, onnét pedig a török nagyvárosba, Isztambulba vezetnek a szálak. Akárhol is járjunk, a helyi nevezetességek le lettek modellezve, így a hangulat mindig más kicsit, s hála a fejlesztők eltökéltségének, a francia utcákon legalább akkora móka kergetőzni, mint a Ronin című filmet nézve elképzelhettük. Mivel nemcsak kocsikázni, hanem lövöldözni is kell, a fegyverfelhozataltól is elvárjuk, hogy impozáns legyen, s bár a Driv3r e téren nem mutat újat, a meglévő arzenállal maximálisan

»DRIVER-TÖRTÉNELEM«

Az első Driver 1999-ben hódította meg a Playstationt, majd egy évre rá PC-re is ellátogatott. Az eredmény mindkét gépen zajos siker volt, hála a szabadon bejárható városoknak és a látványos, 3D-s grafikának. A folytatás 2000-ben érkezett, ám az sajnos csak Playstationre készült el. Az eredmény fenomenális volt, s ha van alapja a GTA 3 formabontó játékmenetének, akkor a Driver 2 az. Itt már kaptunk gyalogos részeket, ki-be szállhattunk az autókból, és ennek hatására vált a Reflections a konzolos játékfejlesztés egyik igazi ikonjává. A csapat még összedobta a zseniális Stuntmant a PS2-re, majd megjelent a Driv3r, ami sokaknál kiverte a biztosítékot. Az azóta kiadott Parallel Lines egy érdekes mellékág volt, ám a cég már 2006 óta dolgozik az igazi, új generációs Driveren. Reméljük, nemsokára képeket is láthatunk a játékból, mert ez a sorozat sokkal többet érdemel.«



»Nincs baj az európai utakkal, csak kicsit talán keskenyek...

elégedettek leszünk. Persze könnyen beleköthetnénk a program lineáris felépítésébe, vagy épp a városok méreteibe (messze kisebbek, mint a többi hasonló játékban), de úgy gondolom, hogy a Reflections célja nem a konkurencia túllicitálása volt, hanem egy klasszikus Driver-játék, egy minden ízében hűséges folytatás elkészítése. Ezen a téren pedig nem is okoznak csalódást, hisz ha játszottatok az első két epizóddal (részletesebben a boxban), akkor biztos, hogy örömmel fogadjátok majd a visszaköszönő játékelemeket.

SZÉP UTCÁK

A Driv3r a megjelenése előtt sokakat ejtett ámulatba a Reflections saját fejlesztésű grafikus motorjával, s legalább ennyi embert keserített el, miután kijött. Ennek oka azonban nem a szakértelem hiánya, vagy az oly sokszor előforduló igénytelenség volt, hanem a régebbi gépek kapacitásának korlátai. Ne feledjük, akkoriban még a PS2 és az első Xbox volt a király a konzolok között, és valószínűleg emiatt eshetett meg, hogy az amúgy nagyon részletes textúrákkal és rengeteg apró tereptárggyal operáló program butításra szorult. Sokat akart a szarka, s végül a látótávolság látta kárát a nagyravágyásnak. Ugyan a Driv3r még ma sem sokkal szebb, de a javítások azért orvosoltak pár hibát, és ha eltekintünk a szemünk láttára felépülő várostól, még most is elégedett biccentést érdemel a szép járművek, és az igényes átvezetők miatt. A hangok és a zene is első osztályúak, Tannert például a hollywoodi sztár, Michael Madsen kelti életre, és a kiadó még arról is tett, hogy fő ellenfele, Jericho a mostanában visszatérő Mickey Rourke orgánumán szólaljon meg. A járgányok hangja nagyon reális, a zene pedig illeszkedik a kemény, amerikás univerzumba, szóval ha a látványbeli tálalás nem is tökéletes, az audiorészleggel minden nagyon klappol.

MINIMUM GÉPIGÉNY

KELL NEKI VAS, DE MEGHÁLÁLJA

A Driv3r nem mai csirke, viszont legalább meg van az az előny, ami a megjelenéskor nem adatott meg mindenkinek: a P4 2 GHz processzor, az 512 MB RAM, a 128 MB-os videokártya és a 3 GB-nyi üres hely a merevlemezen nem okozhat problémát (maximum azoknak, akik az elmúlt 4 évben nem gondolkoztak el a gépcserén).

UTOLSÓ CÉLPONT

A Driv3r ugyan sokaknak okozott fejfájást, de az még 2005-ben volt, s talán itt lenne az ideje megbocsátani a Reflectionsnek, mi több, esélyt adni az azóta sokat javult programnak. Ma már a gépigény sem nagy kunszt (akkoriban alig volt PC, amin ne szaggatott volna valamiért), és az irányítást is el fogjuk viselni (nemcsak mert finomítottak rajta, hanem mert a manapság kiadott játékoknál az ennél durvábban elszúrt dolgok miatt is csak legyintünk). A hangulat fenomenális, a grafika nem rossz, a hang szuper, a történet pedig a legelvakultabb utálkozókat is meg tudja győzni. Tegyetek hát egy próbát a Driv3rrel, mert megérdemli a második esélyt, s nemsokára talán újra találkozhatunk Tannerrel, ha minden jól megy, a Reflections háza táján.«

»A táj szép, a vidék nyugis, kár, hogy mindenki részegen ül autóba

»Slam Bolt Scrappers

»fejlesztő: Fire Hose Games »kiadó: n.a.»megjelenés: n.a.

Egy egészen újszerű játékkal jelentkezik a Fire Hose csapata: a maximum négyfős kooperatív játékmenet lényege az, hogy mindenféle gonoszokat állítsunk meg, azonban nem a megszokott, mindent leromboló megoldásokkal, hanem épp ellenkezőleg, akkor nyerünk, ha építünk valamit. Az angolul csak reversed rampage-nek, vagyis visszafordított dühöngésnek elnevezett játékmeneti reformban (jó, jó, láttunk már ilyet, de nézzétek meg a képet, nem tiszta őrült ez a csapat?) a Scrappers elnevezésű építőbrigád tagjaira vár az a megtisztelő feladat, hogy folyamatos szereléssel, fúrással és faragással egyben tartsák Slam Bolt városát. Az elsődleges cél a támadók elpáholása, majd a belőlük kinyert alkatrészek felhasználása a városkép megőrzésének érdekében. A fejlesztők szerint kicsit olyan, mintha a megszokott sci-fi elemeket kevernék Dr. Seuss (Macska a kalapban, A Grincs) világával, és ha valakinek ez sem lenne elég, ígéretet kaptunk arra, hogy alaposan pofán verhetjük majd a gekkókat. Hogy ez miért fontos, egyelőre nekünk sem tiszta, de istenem, mindenkinek van valami furcsa hobbija, és mivel a szerkesztőségből már többen is csaptunk orrba gekkókat (nyugi, a Falloutban), hiszünk abban, hogy egy építős-bunyós játékban a kiélezett harmincas csavarkulccsal megkínált gyíkoknak is helyük van. A képregényszerű grafika mellé minden pályára ígérnek valami új, az építkezéssel kapcsolatos csavart (bocs, ezt nem tudtam kihagyni), és az sem titok, hogy rakétahátizsákkal repkedhetünk majd össze-vissza, de hogy mindez mikor jelenik meg, arról legnagyobb sajnálatunkra a Fire Hose csapatának fogalma sincs.«

»Hellion: Mystery of the Inquisition

»fejlesztő: Flying Fish Works »kiadó: n.a.»megjelenés: n.a.

A Hellion már szerepelt korábban a hírekben, azonban az akkori képekből még csak sejteni lehetett, hogy ebből valami kardozós móka kerekedik – no, most itt a bizonyíték, hogy jól tippeltünk annak idején. A 13. században elhelyezett középkori FPS-ben továbbra is eretnekek felkutatása, majd alapos kérdőre vonása lesz a feladatunk, legalábbis eleinte, aztán a megszokott forgatókönyvnek megfelelően egy különösen kegyetlen kínzás során ráébredünk, micsoda állati viselkedés csak azért megkínozni valakit, mert az történetesen más véleményen van a „hogyan keletkezett az élet" kérdéskörében. Ígérnek itt még a valóságban is létező NPC-ket, lovagokat, vadállatokat, ha kicsit jobban belenézünk a legutóbbi sajtóközleménybe, még az is lehet, hogy elkapjuk a pestist. Sajnos a megjelenés pontos dátumáról, illetve a vállalkozó kedvű kiadóról továbbra sincs adat, de sebaj, legalább lesz mit beleírnunk a nyáron esedékes, Sosem jelennek már meg című cikkünkbe.«

» Az inkvizíció katonájaként harcolni remek alapötlet, bár kérdéses, hogy az egyház miért nem tiltakozott még a játék megjelenése ellen... «

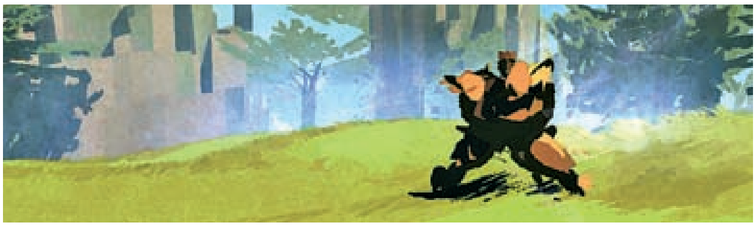
»Knights in Shining Armor: Our King's Tale

»fejlesztő: Fluff Entertainment »kiadó: Corbomite Games »megjelenés: 2010

Most már nyugodtan mondhatjuk, hogy reneszánszát éli a point and click stílus, hiszen nem telik el hónap úgy, hogy ne jelentenének be egyet az egy évtizeddel ezelőtt még egyeduralkodónak számító zsáner készülő játékaiból. Most például itt van egy, ami fénylő páncélú lovagokkal lesz tele, akik epizodikus formában tervezik elregélni az ő királyuk történetét. A cselekménynek egy olyan alternatív középkori világ ad helyszínt, ami épp próbálja kiheverni egy durva háború sebeit. Az első rész főhősének, Rupert hercegnek kalandjaiba akkor kapcsolódunk be, mikor az megérkezik egy idegen és ellenséges földre. A királyi vérnek nem lesz könnyű dolga, hiszen a kikötőből a királyságig vezető út fejtörőkkel és gonoszsággal van kikövezve, és csak rajtunk áll, hogy Rupert kiérdemli-e az őt megillető jogokat. A játék készítői a stílus megszokott elemeit (tárgyak keresése, összepasszintása, logikai játékok megoldása) egy nagy felbontású háromdimenziós világban próbálják majd eladni nekünk, de talán nem vagyunk túl szőrösszívűek, amikor az első képek láttán azt mondjuk, hogy van még mit faragni Rupert herceg kalandjain. A játék mögött álló csapat nem mondható tapasztalatlannak, bár nehezen hiszem, hogy sokan gondolnak vissza távolba révedő tekintettel az eddig megjelent címekre (igazság szerint már az is szép teljesítmény, ha valaki hallott a Pizza Morgana vagy a Zbang néven futó programokról). Az első epizód valamikor idén télen jelenik meg, de hogy februárban vagy decemberben-e, az jó kérdés.«

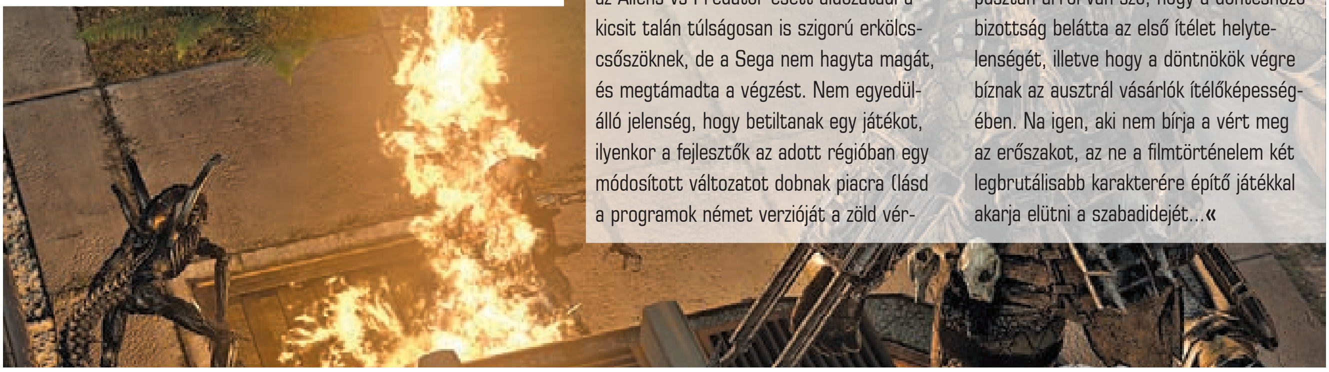
»Love

»fejlesztő: Eskil Steenberg
»kiadó: digitális terjesztés »megjelenés: 2010



Ha valaki olyan programot keres, ami minden szempontból eltér a ma megszokott játékipari trendekről, az kezdhet örülni, Eskil Steenberg ugyanis valami olyasmin dolgozik, ami példa nélküli. A Love egy egészen különleges játék, méghozzá egy MMO, ahol a (leginkább az általános iskolai alsóban előadott vízfestékes mutatványokra emlékeztető) táj a játékosok közreműködésével keletkezik, ugyanis bárki létrehozhatja a saját épületét. A felépített világot aztán meg is kell védenünk, az MI irányította lények azonban nemcsak támadnak majd, de félnek, gyűlölnek, szomorkodnak, sőt, szeretnek is majd. A harc maga leginkább a Quake korai változatára emlékeztethet, azonban ez az érző mesterséges intelligencia valami olyan pluszt ad, ami miatt érdemes minden mást félredobva rohanni a www.quelsolaar.com/love oldalra, és mihamarább beregisztrálni az éppen folyó alfa tesztbe.«

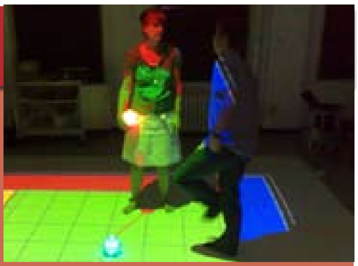
»Aliens vs. Predator – vs. Ausztrália



Ausztrália egy meglehetősen furcsa hely, például karácsonykor nyár van, a pókok meg akkorák, hogy életerő csík van felettük – de ha ez nem lenne elég, akkor az ottani törvényhozók előszeretettel tiltják le egyes játékok megjelenését. Mostanában az Aliens vs Predator esett áldozatául a kicsit talán túlságosan is szigorú erkölcscsőszöknek, de a Sega nem hagyta magát, és megtámadta a végzést. Nem egyedülálló jelenség, hogy betiltanak egy játékot, ilyenkor a fejlesztők az adott régióban egy módosított változatot dobnak piacra (lásd a programok német verzióját a zöld vérrel), most azonban nem volt szükség semmi ilyesmire: az AvP annak ellenére ment át másodszorra, hogy továbbra is „nagy mennyiségű vér és erőszak” kerül benne megjelenítésre, ráadásul az életkor besorolás is csak a 15 év alattiaknak tiltja meg a vásárlást. A Sega képviselője szerint pusztán arról van szó, hogy a döntéshozó bizottság belátta az első ítélet helytelenségét, illetve hogy a döntnökök végre bíznak az ausztrál vásárlók ítélőképességében. Na igen, aki nem bírja a vért meg az erőszakot, az ne a filmtörténelem két legbrutálisabb karakterére építő játékkal akarja elütni a szabadidejét...«

»Dr. Jekyll és Mr. Hide története újabb játékfeldolgozást kap 2010-ben

»Játékiskola



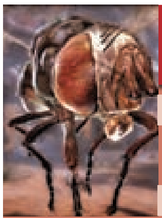
Nyugodtan mondhatjuk, hogy egy New York-i iskola nemcsak a játékosok, de úgy általában minden gyerek álmát váltja éppen valóra: az intézményben csak és kizárólag videojátékok segítségével tartanak órákat. A Quest to Learn (Küldetés: tanulás) elnevezésű program megalkotója szerint a tanárok egyik legnehezebb feladata az, hogy fenntartsák a gyerekek figyelmét a tanóra teljes hossza alatt – márpedig egy játék nemcsak 45, de akár 450 percig is rabul ejti használójának teljes figyelmét és agyi kapacitását: a pedagógusoknak tulajdonképpen nincs más dolguk, mint jól megtervezett pályákkal és feladatokkal ellátott programokat adni a tanulók kezébe. További előny, hogy míg az átlagos tanórai feladatoknak maximum kétszer-háromszor futnak neki a gyerekek, addig egy játékkal addig próbálkoznak akár a folyamatos sikertelenség ellenére is, míg végül megoldják az előttük álló problémát. Idén 72 tanuló kezdte meg a hatodik osztályt ebben a rendszerben, őket négy csoportra osztva küldik Kódolt világok (matek és angol), Lét-tér-űr (társadalomtudományok, angol), A dolgok működése (természettudományok), Az elme sportja (játéktervezés) és Egészség (testnevelés, mozgás) elnevezésű órákra. A megszokott tanórai szenvedés helyett a gyerekek például úgy tanulnak az ókori görögökről, hogy spártai kémekként vegyülnek el a digitális Athén utcáin; vagy épp rámpákat tologatnak, hogy rájöjjenek az erőkarok törvényszerűségeire. A felmérések szerint az itt tanulók legalább olyan jól haladnak az alaptantervben rögzített követelmények elsajátításával, mint hagyományos iskolába járó társaik, sőt, a speciális iskola különleges tudást is ad nekik: egy átlag hatodikosnak lila gőze sincs a változókról vagy a logikai egyenletekről, de a Questnél az ilyesmi követelmény, hogy a diákok sikerrel teljesítsék a kódtörésre alapozó feladványokat. Bár a speciális tanmenet gyakorlati alkalmazását hosszú évek elméleti tervezése előzte meg, a kutatók egyelőre nem tudják, hogy a nyolcosztályos gimnáziumként működő iskola végzett növendékei hogy állják majd meg a helyüket az életben. A tanárok szerint nem rosszabbul, mint az átlag, sőt, a Quest to Learn egy dolgot már most elért: a gyerekek imádnak iskolába járni.«

»Naughty Bear

»fejlesztő: A2M »kiadó: 505 Games
»megjelenés: 2010

Eleged van a mostanában tucatszám érkező FPS-ekből? Nincs bajod a lövöldözéssel, de végre örülnél, ha nem kommandósok és terroristák hulláiban gázolnál térdig? Nos, akkor a Naughty Bear a te játékod, az Artificial Mind and Movement elnevezésű csapat játékában ugyanis a pihe-puha plüssjáték kategóriából alaposan kilépő mackók lesznek a főszereplők. A címszereplő Naughty Bear bőrébe (vagy inkább szőrébe) bújhatunk majd, hogy bosszút álljunk a többi medvén, akik nem hívtak meg egy szülinapi zsúrra. Ez az égbekiáltó igazságtalanság mackóvért kíván, így hősünk nekiindul, hogy szétrúgjon pár macifeneket a történetnek otthont adó Tökéletesség szigeten. Adam Kline, a kiadó 505 Games elnöke szerint épp itt az ideje, hogy valaki felrázza kicsit a shooterek világát, és mi lenne erre alkalmasabb, mint egy medve, aki boldogan ontja ki a többi medve vattabélését csak azért, mert kihagyták a közelmúlt legnagyobb szülinapi bulijából. A játékmenet a szokásos fegyvereken túl egy új rendszert, a Scare Tacticset is alkalmazza, vagyis ahogy szépen vágjuk keresztül magunkat a többi málnazabálón, a durvaságunktól függően kapjuk a rémisztés-pontokat (minél gonoszabbak és alávalóbbak vagyunk, annál többet, természetesen). Így első blikkre a Naughty Bear nagyjából a Manhunt testvérének tűnik, csak medvékkel – a lényeg, hogy hatalmas vér... akarom mondani, poliészterbélés-fürdő vár ránk.«

»A Bethesdánál a Rage jogai

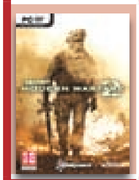


Mikor pár hónappal ezelőtt bemutattok a Rage-et, még nem gondoltuk, hogy az amúgy sem túl egyenletes fejlődési görbével rendelkező játék végül mégsem az akkor még gyümölcsöző id-EA együttműködés keretein belül jelenik majd meg. Tavaly júniusban jött a hír, hogy a Bethesda felvásárolta az id anyacégét, a Zenimaxot, de akkor váltig állították, hogy ez nem jelent semmit, sőt, még a nyári Gamescomon is az EA standján volt szerencsénk csalódni egy kicsit a Rage-ben… A most kiadott, meglehetősen szűkszavú sajtóközleményből azonban az derül ki, hogy bár a játék fejlesztése megy tovább, a végleges terméket még véletlenül sem az EA dobja majd piacra (vagy ahogy a nyilatkozat fogalmaz: „az Electronic Arts nem lesz érintett a játék PR-ral és eladásokkal kapcsolatos munkálataiban"). Az érintettek nem nagyon nyilatkoztak az ügyben, és egyelőre mi is lezárhatjuk a dolgot annyival, hogy tulajdonképpen tökéletesen mindegy, hogy egy EA vagy egy Bethesda Softworks feliratú logó virít majd a játék dobozán.«

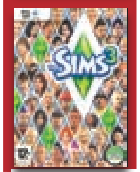
TOP 10

»MAGYARORSZÁG«

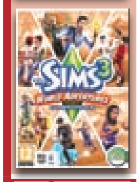
12.07 – 12.13



CoD: Modern Warfare 2
Nagyjából mégkét számnyi időt tippelünk, amíg a Sims aktuális epizódja visszaveszi az „őt megillető helyezést".
PCG 09.13 »95%«



The Sims 3
Karácsony előtt nem sokkal nem is olyan nagy csoda, hogy ismét megszaladt az EA fejőstehenének – de még mindig kevesebben akarnak nevelni, mint ölni.
PCG 09.07 »88%«



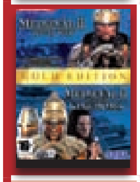
The Sims 3: World Adv.
Szintén csak a nagyarányú ajándékozással tudjuk magyarázni, hogy a Sims 3 kiegészítője ilyen jól fogyott (bah, naná, fogyna ez májusban is...)
PCG 10.01 »84%«

FIFA 10
Bár szinte mindenki azt mondja, hogy a konzolos változatnak a közelébe sem érhet, azért a PC-s FIFA 10 is szépen fogy.
PCG 09.12 »75%«

Gears of War
A nyomott áron piacra dobott GoW-ot már az is megveszi, aki százszor végignyomta a warezes változatot.
PCG 08.01 »93%«

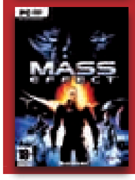
The Witcher EE
Geralt is sok helyen csücsült a fa alatt – és akkor most ne is menjünk bele, mit művelt az angyalkákkal...
PCG 08.13 »93%«

Need for Speed Shift
A tavalyi év legjobban eltalált, meghatározását tekintve „vegyes felvágott" versenyjátékával alaposan fel lehetett rázni a két ünnep közti kómát...
PCG 09.11 »90%«



Medieval 2: Total War Gold
A hónap meglepetése: vajon milyen bolygóközi együttállás mellett fordulhat elő, hogy ennyien vesznek Medieval 2-t?
PCG 07.11 »80%«

Dragon Age: Vérvonalak
Sajnos kifogytunk a Chrises poénokból – kár, hogy nem kapta meg a pénzt, akkor lenne miből újakat venni...
PCG 09.12 »89%«



Mass Effect
Biztos őrültek azok, akik a Guru megjelenése előtt két nappal vették meg a Mass Effect első részét...
PCG 08.07 »90%«

»Greed Corp

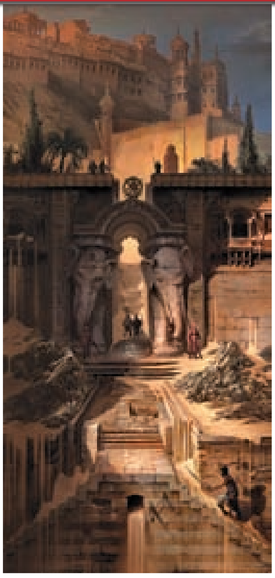
»fejlesztő: W!Games. »kiadó: W!Games »megjelenés: 2010. január

Körökre osztott stratégiákkal is Dunát lehet már rekeszteni, sőt, tulajdonképpen nemzetközi viszonylatban sincs sok folyó, amit ne dugaszolna el ez a stílus, éppen ezért különösen fontos csak a legjobbakra odafigyelni – márpedig a Greed Corp pontosan ilyen. Már az alapsztori sem rossz, hiszen négy, egymástól gyökeresen eltérő faj közül választva kell megtalálnunk az egyensúlyt a nyersanyagok kinyerése és a terület épségének megőrzése között. A képlet egyszerű: a fejlődéshez az kell, ami a földben rejtőzik, viszont ha megborítjuk a természetes békét, a föld szó szerint összeomlik alattunk, ezért nagyon oda kell figyelnünk, hogy mit csinálunk – kivéve persze, ha pont az a célunk, hogy annyira tönkretegyük az adott földszeletet, hogy az azt elfoglaló ellenséget nyelje el. A négy frakcióból egyelőre kettőt ismerünk, a népesség alapján legnagyobb Empire-t, és a békés természetközeli törzset, a Freement. Az előbbi erővel és tudománnyal igyekszik elérni céljait, az utóbbiak jóformán csak belekeveredtek a nagyok területfoglalós játékába, és csak azért harcolnak, hogy megmaradjanak. Az egészen különleges felépítésű pályák sokakat talán a Catan telepesei című társasjátékra emlékeztetnek majd, azonban itt nemcsak termelni és harcolni kell majd, de azt sem szabad elfelejteni, hogy csak kölcsönbe kaptuk a földet, amin állunk – ha túlzásba visszük a természeti kincsek kitermelését, az adott hatszög megszűnik létezni (közvetlenül az után, hogy látványosan darabokra hullik). A játékot fejlesztő és kiadó W!Games csapata egész sorozatnyi játékban gondolkozik, aminek részeit mind-mind a Greed Corpnak is otthont adó Mistbound nevű világ adja. Mistboundot az a mértéktelen pusztítás ihlette, ami a 19. század végén bekövetkező ipari forradalom óta folyamatosan tart. Az automatizált gyártás és mértéktelen fogyasztás megköveteli a környezet állandó kizsákmányolását, azonban ez a világot lakó népeken is nyomot hagy. A játékban már a végső küzdelmet látjuk, ahogy szépen lassan minden elmúlik – kivéve persze, ha mi jó eszközhöz nyúlunk. A 10 órás, 28 pályás egyjátékos mód, és a kedvünk szerint összepakolható négyfős multi remek szórakozást ígér, kis szerencsével a lap megjelenése környékén már érdemes kutatni a fejlesztő honlapján.«

»Nem tűnik nagy durranásnak, lehet, hogy a Greed Corp olyan lesz 2010-ben, mint tavaly a Plants vs Zombies – senki sem számít rá, mégis megasiker.«

»Prince of Persia The Forgotten Sands

»fejlesztő: Ubisoft »kiadó: Ubisoft »megjelenés: 2010



Szépen lassan csordogálnak az információk a következő PoP-pal kapcsolatban: egyre biztosabbnak látszik például, hogy nem az utolsó, rajzfilmes, Elikás vidámkodást folytatják majd a fejlesztők, hanem visszatérünk a kicsit zordabb hangulatú, harcközpontú Sands of Time-trilógiához. Ennek a fejleménynek sokan nem örülnek (velünk az élen), mert az a három rész a maga idején kerek egészet alkotott, sem a történet, sem a játékmenet nem igényelt egy újabb epizódot – a józan ész szabályait azonban úgy tűnik, felülbírálja a pénz hatalma. Talán senkit sem lep meg az, hogy a Forgotten Sands megjelenési dátuma meglehetősen közel esik a Jake Gyllenhaal főszereplésével forgatott PoP-mozi bemutatójához, és csak azért nem nyúlunk a késünkhöz, mert az ígéretek szerint a játék az Assassin's Creed 2-ben már bizonyított Anvil motort használja majd (mondjuk a Shawn White Snowboarding is azt használta, és mi lett belőle – semmi). A történet amúgy valahol a Sands of Time és a Warrior Within között kap majd helyet, így megint manipulálhatjuk majd az idő homokóráját, kardlapozhatunk ijesztő kinézetű lényeket, és persze az össze-vissza ugrálás sem marad majd el. Az új elemek többségét még titkolja a Ubi, de annyit már tudni, hogy a herceg időközben megtanult parancsolni néhány fontosabb időjárási jelenségnek – reméljük az esőtánc kimarad majd.«

»Megnyugodhatnak a trekkerek, a Star Trek MMO-ban játszható faj a klingon

»The Lost Cases of Sherlock Holmes. Vol. 2

»fejlesztő: Legacy Interactive »kiadó: Legacy Interactive
»megjelenés: 2010 Q1

Idén nagy divatja lesz a viktoriánus Anglia leghíresebb nyomozójának, Sherlock Holmesnak (és persze hű követőjének, Dr. Watsonnak sem kell majd panaszkodnia). Nemcsak egy minden előzetes jel szerint zseniális filmes feldolgozást kapunk majd Robert Downey Jr. és Jude Law főszereplésével, de a Legacy Interactive jóvoltából még a számítógépünk előtt görnyedve is belevághatunk a rejtélyek kibogozásába. A fejlesztő/kiadó az első részhez hasonló sikert remél (az előző Holmes-játékuk 200 000 darab környékén fogyott, ami nem is rossz ebben a stílusban manapság), ennek érdekében a tervezők és a programozók nem voltak restek több mint ezer tárgyat elrejteni a negyvenöt új helyszínen, ráadásul a gyilkosságok, hamisítások, kutyatolvajlások (sic!) gyanúsítottjait 100 karakter közül választhatjuk ki. Az időközben masszív bétateszten átesett játékot 400 szerencsés tesztelő javaslatai alapján finomhangolják a napokban, hogy aztán pontosan azt az élmény hozzák a vásárlóknak, amit azok elvárnak. A kitűnő minőségre való törekvés jele még az is, hogy hosszú évek óta ez lesz az első olyan Holmes-játék, amire a Conan Doyle Alapítvány és a Sherlock Holmes Társaság is áldását adta (márpedig ez akkor is nagy dolog, ha innen Magyarországról felesleges rongyrázásnak tartjuk kikérni a rajongói klubok ítéletét). A fejtörőkkel és betört fejekkel teli játékot az idei év első negyedévében lesz érdemes a boltok polcain keresni.«

»Spec Ops: The Line

»fejlesztő: Yager Development»kiadó: 2K Games»megjelenés: 2010 Q4

Az előző Guruban már írtunk a Spec Opsról: akkor még csak tippelgettünk, most azonban már biztosan tudjuk, hogy miről van szó. A The Line alcímű játék a korábban nagy sikereket elért brand folytatása, és az alaptörténet szerint valóban Dubai városában járunk majd. A lelakott környezetért egy hatalmas homokvihar tehető felelőssé, az amerikai katonák pedig azért kommandóznak a félig elpusztult nagyváros romjai közt, hogy kimentsék az evakuálás közben ott ragadt társaikat. Természetesen nem egy tíz perc alatt megoldható, szabvány menekítés lesz a dologból, kiderül ugyanis, hogy a korábbi turistaparadicsom meglehetősen vendégmarasztaló maradt: süpped a homok, fegyveres szabadcsapatok fosztogatnak, és valami a katonákkal is történt. Sajnos egyelőre csak ennyit tudunk, illetve azt, hogy a játék a TPS-ek sorát erősíti majd, így azt is meg merjük kockáztatni, hogy lesz fedezékharc és járműhasználat is. A 2010 év végére tervezett megjelenés miatt nagyjából nyáron várhatunk konkrét részleteket (és szeptember környékén jön majd az első hír a késésről).«

»Azt beszéli már...

Befagyni látszik a pokol: a Blizzard immár lusta tagadni az évek óta álló vádakat, mely szerint konzolos játék fejlesztésére adták a fejüket. Persze egyelőre még csak annyit ismertek el, hogy „egyszer mindenképp fejlesztenek majd", és ez ugye a Blizzardnál korántsem jelenti azt, hogy valaha lesz is valami a dologból (a Starcraft Ghost sem jelent meg, ugye).«

»60%«

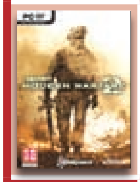
A pletykák szerint a 2010 első negyedéves megjelenéssel tervezett, amúgy szintén csak városi legenda szintjén létező Jagged Alliance 3-at kevéssel a munkálatok vége előtt elkaszálták. Szomorú nap ez a játékosok életében, mert a JA-sorozat sokkal többet érdemelne, mint ez a hánykolódás itt mindenféle orosz csapatok közt... «

»75%«

Biztos forrásból már eddig is tudtuk, hogy készül a legújabb Ghost Recon, de a Ubisoft az Assassin's Creed 2 és az Avatar miatt nem hajlandó részleteket közölni. Ennek ellenére több mint gyanús, hogy levédették a „Future Soldier" alcímet, szóval nagy meglepetés nem ért senkit: továbbra is a jövőben katonáskodunk majd, elvileg.«

»80%«

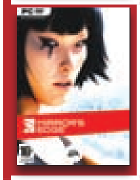
TOP 10 »STEAM« 11.29 – 12.05



CoD: Modern Warfare 2
Bár sokak szerint egy ötlettelen, max. 80%-os játék, december elején továbbra is a MW 2 volt az úr a Steamen.
PCG 09.13 »95%«

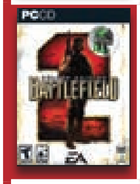
Left 4 Dead 2
Most komolyan, ha lesz ötödik rész, vajon hogy mutatják be a mostani borítón látható kézzel? (Binárisan mondjuk még kifér.)
PCG 10.01 »90%«

THQ Complete Pack
50 euróért egy nagy halom THQ-játék – nem is csoda, hogy a 180 euró helyett ennyiért adott csomagot boldog-boldogtalan megvette.
PCG XX.XX »XX%«

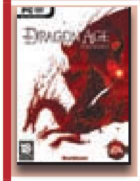


Mirror's Edge
Azon kevés játékok egyike, amik annak ellenére népszerűek, hogy a főszereplő lány melle kisebb, mint Arnold Schwarzeneggeré.
PCG 09.01 »80%«

Borderlands
Fejlövés ez a játék valóban, ráadásul hamar jön hozzá a második DLC – ha így folytatják, tényleg kibírjuk vele a Dio 3-ig.
PCG 09.13 »86%«

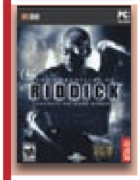


Battlefield 2: Complete Ed.
Mindjárt itt a Bad Company 2 – ez két dolgot hoz majd, egyrészt a Modern Warfare 2 csak második lesz, másrészt a BF 2 lekerül a listáról.
PCG XX.XX »XX%«

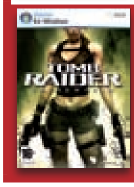


Dragon Age: Origins
Bár korábban tartottunk attól, mi lesz a hosszú évekig húzódó munka eredménye, de az eladások a Bioware-t igazolják.
PCG 09.12 »89%«

Left 4 Dead
Furcsa, hogy a második rész megvásárlása után is itt van az első a listán – a két epizód között szinte semmi különbség nincs (az árat leszámítva).
PCG 09.01 »90%«



The Chronicles of R. AODA
Vin Diesel kopaszkodott meg verekedett még egy jót – nem lenne baj, ha már az új Riddick-részről kellene vicceseket írnunk.
PCG 09.06 »84%«



Tomb Raider Underworld
Bár a fehérneműboltban Lara a sikeresebb, azért az Underworld korántsem csak mellbedobással kerül fel állandóan a listákra.
PCG 08.13 »85%«

»Kung Foo!

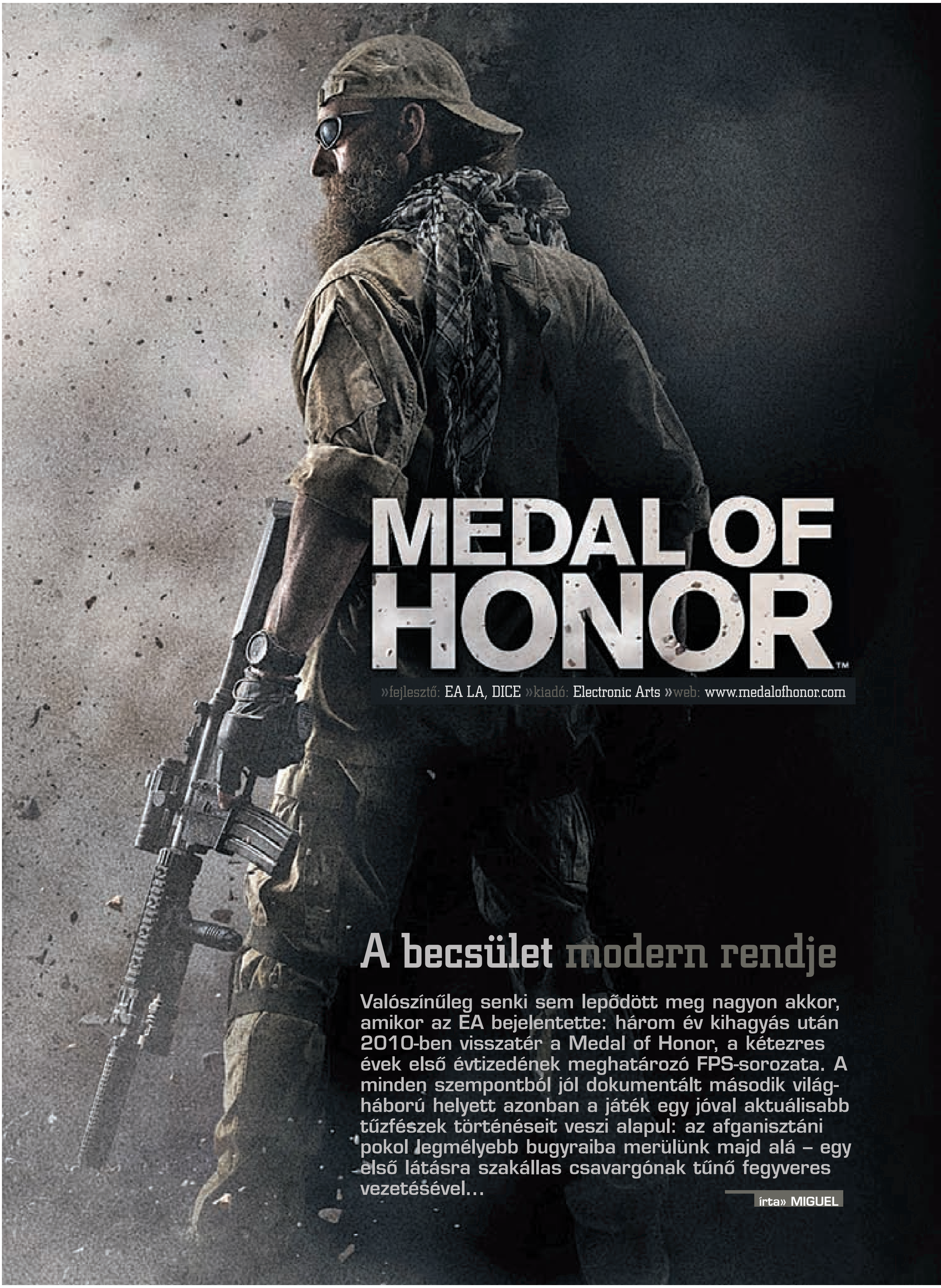
»fejlesztő: Perfect World Entertainment»kiadó: Perfect World Entertainment»megjelenés: n.a.

Jobbára a hideg kiráz minket a különböző, furcsábbnál furcsább MMO-któl, így meglehetősen ritka, hogy hírt adnánk a gombamód szaporodó, kétes minőségű darabokról – most viszont kivételt teszünk, mert a hercegnőket, nyuszikat és persze bunyót felvonultató Kung Foo! akkora baromság, hogy akár jó is lehet. Ami első ránézésre ostobácska (ráadásul csúnyácska) kattogtatásnak tűnik, az a valóságban egy mindent kifigurázó, és még önmagát sem komolyan vevő játék, ami a homoki (vagy homokos?) ninják életébe vezet be minket. Hét különböző harcművészeti ág várja, hogy elsajátítsuk (ilyen nevekkel, mint a „szöcske" vagy „tank", nem is értem, mire várunk), mindezt hat külön téma köré épülő világban tehetjük meg. A karakterünk külsejét mi magunk alakítjuk ki, így lehetünk tarajos frizurával megáldott punkok vagy cowboyok is akár, és ha ez nem elég, közlekedhetünk olyan rákon, ami boxkesztyűt visel az ollóin. Ha nem hullik az ölünkbe az a fegyver, amire vágyunk, akkor akár el is készíthetjük azt, és aztán alaposan próbára tehetjük az új spádét a játékos játékos elleni küzdelmekben. Lehet saját háziállatunk, átváltozhatunk sárkánnyá (gyakorló feleségek és háziasszonyok nyilván előnyben), és a fent leírt cselekedetek mellett fennmaradó időt elüthetjük a milliónyi dungeon egyikében. Azonban azok, akik még időben regisztrálnak, a következő extrákat kapják: 37 százalékkal jutalmabb jutalmakat, vitaminnal dúsított játékmenetet, egy szakajtónyi követelőző és hálátlan NPC-t, és 100 százalékkal kevesebb patkányt a lowbie szinteken. Hát nem kedvesek ezek a fejlesztők?«

»Tank Ace

»fejlesztő: Gamescampus »kiadó: Gamescampus »megjelenés: 2010 eleje

Nem mondhatjuk, hogy a második világháború tankcsatáit nem dolgozták még fel elegen, de a Gamescampus mostanában bétatesztelt (illetve a hír megírásának pillanatában bétatesztelt, de mire az újság kijön, lehet, hogy a játékig sem kell majd túl sokat aludni) Tank Ace nevű játékára érdemes odafigyelnie annak, aki odavan a páncélos behemótokért, és betéve tudja, mennyit fogyasztott tíz méteren egy Tigris. Az ingyenesen letölthető és játszható szimulátorral kapcsolatban nem kevesebbet ígérnek a fejlesztők, mint hogy az összes nagyobb páncélosokat is felsorakoztató világháborús eseményt újrajátszhatjuk majd, a lehető legpontosabban modellezett harcjárművekkel, illetve terep- és időjárási viszonyokkal. Az MMO-szerű játékmenet lehetővé teszi, hogy a haverokkal kisebb rajokba (vagy éppen hadosztályokba, attól függően, kinek mennyire kiterjedt a tankokra gerjedő ismeretségi köre) szerveződve vonuljunk fel a csatamezőn (a szokásos mikrotranzakciós lehetőségek ismertetését, mint a tankunk külsejének felspécizése, most inkább kihagynám). Természetesen választhatunk majd, hogy a harcoló felek közül melyik hadsereget erősítjük, és ettől függően választhatunk a szovjet, német vagy amerikai haditechnikai vívmányok közül (hogy a britek miért maradnak ki, az nekünk is kérdés). A harceszközök mellett természetesen az egyenruhánk és a különböző kitüntetések is változnak majd a választott nagyhatalomtól függően. Külön színt vihet a taktikázásba, ha sikerül valóban elpusztítható környezetet leprogramoznia az ezért felelős brigádnak, mindenesetre ha már nagyon zavar a pajta, ami mögött az ellenség rejtőzik, a sajtóközlemény ígéretei szerint légi és tüzérségi támogatást is kérhetünk. A járművek rongálódását 10 területre bontották a fejlesztők, így a tankok a játékban is ott sérülékenyek, ahol az életben – ha igazán meg akarsz lepni valakit, hátulról érdemes megpróbálni lőni egy nagyot. Így első látásra mindenképpen ígéretes kis játék ez, még az sem lehetetlen, hogy alakítunk egy különítményt itt a szerkesztőségben.«



MEDAL OF HONOR™

»fejlesztő: EA LA, DICE »kiadó: Electronic Arts »web: www.medalofhonor.com

A becsület modern rendje

Valószínűleg senki sem lepődött meg nagyon akkor, amikor az EA bejelentette: három év kihagyás után 2010-ben visszatér a Medal of Honor, a kétezres évek első évtizedének meghatározó FPS-sorozata. A minden szempontból jól dokumentált második világháború helyett azonban a játék egy jóval aktuálisabb tűzfészek történéseit veszi alapul: az afganisztáni pokol legmélyebb bugyraiba merülünk majd alá – egy első látásra szakállas csavargónak tűnő fegyveres vezetésével...

írta» MIGUEL

A Medal of Honor alapvetései már az első, csak Playstationre megjelent rész óta változatlanok: a második világháború eseményeiben vehettünk részt egy kitalált, de nagyon is elképzelhető katona bőrében, az elénk gördített akadályokat pedig a kornak és a helyszínnek tökéletesen megfelelő fegyverzettel, technikával és felszereléssel kellett leküzdenünk. A MoH nélkülözi a Wolfenstein okkultizmusát és a CoD ide-oda ugráló történetvezetését, és inkább arra összpontosít, hogy a történelem legvéresebb eseményeit élhessük újra a játékban. Viszonylag kevés olyan, az elmúlt húsz évben készült világháborús film vagy sorozat van, amiből a játék ne vett volna át jeleneteket, sőt az Allied Assault munkáiból Steven Spielberg is kivette a részét, így nem csoda, hogy a maga idejében zseniális pályán, az Omaha Beach-en történtek az utolsó lövésig a Ryan közlegény megmentésében látott eseménysort követték (de találunk kölcsönvett jelenetet Az őrület határán vagy az Ellenség a kapuknál című filmekből ugyanúgy, mint az Elit alakulat című, szintén Spielberg közreműködésével készült televíziós sorozatból). PC-n utoljára a 2007-ben megjelent, Airborne alcímmel megspékelt ejtőernyős eresztést volt lehetősége végigjátszaniuk az érdeklődőknek, és akkor úgy tűnt, nem véletlen, hogy a konkurens fejlesztők már nem az 1939 és 1945 között történt eseményekre koncentrálnak, hiszen bár ez a hat év több szempontból is meghatározó volt az emberiség történelmében, azért csak véges számú olyan csata, küldetés és egyéb történés volt, amit érdemes lehet egy számítógépes játékban alapanyagként felhasználni. Nyílt titok volt, hogy készül a következő epizód, és az is biztosnak látszott, hogy az évszám már nem a fent említett időszak környékén alakul majd, de pontosan senki sem tudta, mire készül az EA. Akadtak, akik szerint Vietnam lett volna a helyszín, de Korea is előkerült – azonban ez a két háború nem igazán cseng jól az amerikai piacon: az előbbi még most is fájó seb, az utóbbit meg nem véletlenül nevezik az elfeledett háborúnak. Ettől függetlenül arra nem sokan fogadtak volna, hogy térben és időben is ekkorát ugrik majd a sorozat.

AFGANISZTÁN

A fent említett okok miatt a következő évtizedben valószínűleg kevés AAA-kategóriás FPS veszi majd alapul a fél évszázaddal ezelőtti eseményeket, és mivel az elöltöltős fegyverek korának technológiája nem igazán teszi lehetővé az igazán pörgős akciót (a szuronyroham meg egy játékban csak egyszer poén), csak a közelmúlt marad. Sajnos az elmúlt 15 év bővelkedik olyan nagy háborúkban és kisebb fegyveres konfliktusokban, amik bőségesen ellátják ötletekkel a játékkészítőket (már persze csak akkor, ha az ezért felelős csapattagok nem lusták kitalálni egy, a valós életben – egyelőre – meg nem esett villongást, mint például az Operation Flashpointok és az ArmA II esetében). Az afganisztáni terrorellenes háború (más szemszögből: amerikai agresszió, megint más szemszögből: gazdasági okokra visszavezethető, csöppet elfajult párbaj az olajban gazdag terület feletti ellenőrzési jogért) a 2001. szeptember 11-i események közvetlen hozadéka, George Bush, az akkori amerikai elnök a hírszerzési információkra alapozva ugyanis a terroristák elleni legnagyobb csapásként azt találta ki, hogy lerohanja azt az országot, aminek megregulázásába korábban már a Szovjetuniónak is beletört a bicskája. Nem egész egy hónappal az ikertornyok elleni repülőgépes merénylet után, a 2001. október 7-én indított bombázással megkezdődött az a hadművelet (melynek céljaival, értelmével, illetve létjogosultságának vitatásával akár oldalakat is meg lehetne tölteni, de a mi szempontunkból csak az a fontos, hogy), ami a legújabb Medal of Honor alapját adja.

Első hallomásra talán furcsa lehet, hogy pont egy olyan háborúban vívjuk következő digitális élet-

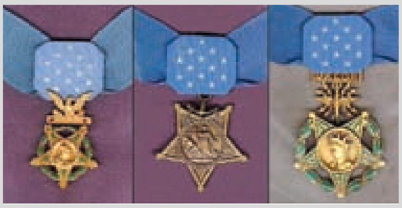
»Az már biztos, hogy kérhetünk légi csapást – hacsak az afgánok be nem újították a 21. századot...

»Ez a két srác most akkor egy csapat, vagy két külön nemzet?

»MOH-GYORSLISTA«

Mivel az EA nem titkoltan arra készül, hogy a nulláról kezdje újra a Medal of Honort, az alábbi gyorslistában foglaltuk össze, mire számíthatnak a sorozat rajongói.

- Modern hadszíntér és fegyverek
- A valóság ihlette, de korántsem megtörtént események és szereplők alkalmazása
- Járműves harc (eddig a quad és a helikopter megjelenése biztos)
- A tanácsadók profi katonák, így az élethűséggel nem lehet gond
- A jól bevált egy katona – egy történet alap megmarad



»AZ IGAZI MEDAL OF HONOR

A KITÜNTETÉS, AMIT GYAKRAN POSZTOMUSZ ÍTÉLNEK CSAK ODA

Az amerikai hadsereg legmagasabb rangú kitüntetését olyanok kapják meg, akik „az életük kockáztatásával, kiemelkedően gáláns viselkedéssel és elszántsággal, messze a kötelezettségeken felül teljesítenek egy fegyveres ellenséggel szembeni harci cselekmény során”, ebből következik, hogy a kitüntetettek közül sokan vannak olyanok, akik ugyan a fenti feltételrendszernek maradéktalanul megfelelnek, de sajnos magát az érdemérmet már nincs lehetőségük élve átvenni.«

»Hogy az épületeket lerombolhatjuk-e, még kérdés. Egy-egy alkatrészüket biztosan.

halál harcainkat, ahol a nagyon kevés kivételt leszámítva hiánycikknek számítanak a klasszikus, sok embert és nagy mennyiségű harci járművet megmozgató hadműveletek – a tálibokkal való összecsapások ugyanis nagyrészt nem mérhetőek össze a világháborús történésekkel: nincsenek látványos partaszállások, és a szemben álló felek között tátongó technológiai szakadék folytán viszonylag csekély esetben dokumentáltak komolyabb tankcsatákat vagy légi ütközeteket. Azonban ha belegondolunk, ez nem is akkora probléma: a Medal of Honor sosem arról volt híres, hogy a szakaszunkkal együtt rohamozva töltöttük volna a játékidő nagyobbik részét, így az új epizódban már csak olyan vetületet kellett találni, ami nem idegen sem a környezettől, sem a sorozatban eddig megszokottaktól. A fejlesztők elmondása alapján sok ötlet merült fel, míg aztán egy szép napon be nem ment hozzájuk egy olyan katona, akihez hasonló talán ha ezer van az amerikai hadseregben: a Tier 1 Operatorként emlegetett profik képviselik azokat az eddig csak leginkább filmeken látott, de a valóságban is létező embereket, akiket nem is annyira kommandósként, mint élő-lélegző, cizellált harceszközként olyan helyzetekben vetnek be, ahol senki másnak nem lenne már esélye a sikerre. A Tier 1 még a közismert speciális egységeknél, a Delta Force-nál vagy a Navy Sealsnél is súlyosabb arcokból áll, és bármilyen hihetetlen is, a bejelentéskor közreadott képeken szereplő, csapzott bicajosfutár egyáltalán nem az alkotó művészi szabadságának és képzeletének műve. Persze a kirívó kinézet épp kapóra jött az EA-nek a fanyalgók elhallgattatásához, hiszen sokaknál gurult el a gyógyszer, mikor kiderült, hogy nem a megszokott világháborús környezet várja őket. Sokan talán megijedtek, hogy a Modern Warfare-ben már csontig rágott témát kapjuk meg újra, azonban ez a kommandósnál is kommandósabb hozzáállás csavar akkorát az alapokon, hogy még a legcsalódottabb rajongók is adjanak egy esélyt a Medal of Honor modern változatának.

> »Van, aki menekül a háborúból. Mi inkább a lövések irányába futunk.«

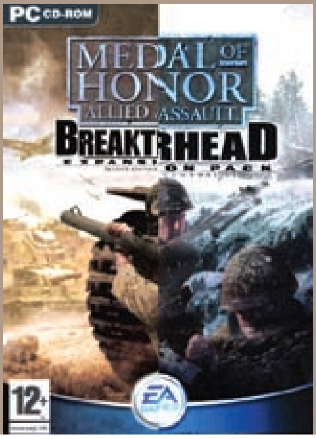
AZ IHLETET ADÓ GYILKOSOK

Adott tehát egy olyan alakulat, amit eddig jobbára csak azok ismertek, akik harcoltak a tagjaként (esetleg ellene), illetve egy konfliktus, ami még tart. A Tier 1 hozzávetőleges ismeretlensége miatt felvetődik a kérdés, hogy a készítők honnan tudnak ennyit a csapatról, és kérdésünkre Greg Goodrich, a játék vezető producere mesélt arról, hogy hogy is alakult ki az együttműködés. „A MoH mindig is egy katona történetét mesélte el, így sok időt töltöttünk azzal, hogy megtaláljuk a legújabb sztori főszereplőjét – ez abban a pillanatban történt meg, ahogy megismertük a Tier 1 egység tagjait, akik már a fejlesztés legeleje óta segítik a munkát. Amikor első alkalommal jöttek be hozzánk a stúdióba, hogy megismerkedjenek

PC-s Medal of Honor történelem I.

ALLIED ASSAULT

Az első, PC-re is megjelent Medal of Honort sokan sorolják életük meghatározó FPS-élményei közé: a normandiai partraszállás Omaha Beachen lefolyt eseményeit feldolgozó jelenetsor már a Ryan közlegény megmentésében is zseniális, de mindezt „átélni" egészen megdöbbentő tapasztalat volt. Persze a játék nem csak ebből állt: a pályákon az észak-afrikai és európai hadszínterek összes nagyobb csatájában részt vettünk.



SPEARHEAD ÉS BREAKTHROUGH

Az első rész két kiegészítőt is kapott. A Spearheadben ejtőernyősként a D-napon, az atlanti fal mögött kezdünk, és a németek '44-es Ardennekben indított ellentámadásán keresztül egészen Berlinig jutunk, a Breakthrough-ban pedig sima gyalogos katonaként Észak-Afrikából indulunk, és a dél-európai hadszíntér összes fontosabb csatájából kivehetjük a részünket (például megnézhetjük, hogy válik festői kastélyból füstölgő rommá Monte Cassino).

»Fuss csak barátom, kapsz néhány méter előnyt...
»Tessék, itt a bizonyíték: a csapattársaink minimum ülhetnek majd quadon

az itteni viszonyokkal, és hogy meséljenek pár igazán rázós történetet, a napnál is világosabb volt, hogy ezek az emberek különlegesek. Nem csak harceszközként tökéletesek, de hihetetlenül intelligensek, ötletesek, és afféle két lábon járó enciklopédiaként hihetetlen inspirálók tudnak lenni, akármivel is foglalkozzunk éppen. Nehéz ezt leírni, de egy-egy ilyen találkozó után szó szerint látni lehet a fejlesztőcsapat tagjain, hogy jobbá akarnak válni, fel akarnak nőni azokhoz a katonákhoz, akikről a játék szól." Persze önmagában kevés az, hogy tökös fickókat alakítunk, a sikerhez nem árt az sem, hogy a közvélemény ne kapjon sikítófrászt egy olyan történelmi esemény felhasználása miatt, ami még ma is épp történik. Fel is tettük a kérdést, hogy az EA nem fél-e attól, hogy ugyanaz történik majd, mint a Six Days in Fallujah kapcsán: a fejlesztők ott is egy még be nem gyógyult harci sérülés környékén kezdtek matatni, és a közvélemény felháborodása nem is váratott sokat magára (a végeredmény a SDiF esetében az lett, hogy a Konami, a Phantom Fury hadműveletet feldolgozó játék eredeti kiadója visszalépett, 2009 augusztusában pedig a programot fejlesztő Atomic Games is bedobta a törölközőt). „Azzal próbáljuk elejét venni az ilyen támadásoknak, hogy a történet szereplőit a valóságnak megfelelően hozzuk létre, de semmiképpen sem jelenítünk meg a játékban olyanokat, akik az igazi összecsapásokban harcoltak, esetleg estek el." A taktika egyelőre beválni látszik, hiszen a játék bejelentése óta eltelt majd' egy hónapban egy veterán szervezet vagy emberi jogi társulás sem fejezte ki felháborodását – persze az is lehet, hogy csak a konkrét részleteket várják.

SEMMI SEM BIZTOS, CSAK A SZAKÁLL

Sajnos azonban konkrétumból egyelőre igencsak kevés van, és azokat is harapófogóval kell kihúznunk az EA marketingeseiből és a fejlesztők mikrofonvégre kapott képviselőiből, így leginkább arra hagyatkozhatunk, hogy a Tier 1-hez hasonló csapatok milyen feladatokat is kapnak. Az ilyen kommandósok általában nem a hadműveletek fő csapásirányával megegyezően végzik a megbízatásukat, sokszor hetekig rejtőzködnek a célterület környékén, a céljaikat pedig jellemzően olyasmik alkotják, amiket nagyobb létszámú csapatok sosem tudnának végrehajtani. Talán a legegyszerűbben Jack Bauer nevével magyarázhatjuk el, kik leszünk: a 24 című népszerű tévésorozat főszereplője afféle katonai svájci bicska, akinek mindegy, hogy nyílt tűzpárbajban vagy fedett akcióban kell teljesíteni, a cél érdekében mindenre képes (és persze mindenre ki is van képezve). A készítők szempontjából szerencse, hogy Afganisztánban valószínűleg egymást érték az olyan akciók, ahol egy bizonyos tálib vezetőt kell likvidálni vagy foglyul ejteni, és az sem ment ritkaságszámba, ha ellenséges fogságba esett amerikai katonákat kell kimenteni, vagy tömegben elvegyülni képes alakulatokra volt szükség (és ilyenkor jól jön egy szakasznyi ápolatlan, szakállas martalóc). Megkérdeztük hát a fejlesztőket, mi olyat várhatunk a játékmenetben, amit eddig még sehol sem láthattunk, és mit kaptunk válaszként? „Szakállakat! Nagy, vastag, bozontos, férfias, erőteljes, kevlárból szőtt harci szakállakat!"

PC-s Medal of Honor történelem II.

PACIFIC ASSAULT

A második teljes értékű PC-s (konzolon ez a rész már a hetedik volt) MoH a Csendes-óceán térségében történt konfliktusokat vette végig: újraélhetük Pearl Harbor megtámadását, ott lehettünk a makin-szigeteki balul elsült akciónál, a híres guadalcanali ütközetnél, de láthattuk azt is, hogyan pusztul el 4 700 japán és 1 000 amerikai katona a Tarawa-szigeten lefolyt háromnapos csatában. Érdekesség, hogy egy adott ponton repülőt is vezethettünk.

AIRBORNE

Az ejtőernyős bevetéseknek szentelt epizódban minden egyes pálya elején egy C-47-esből ugrunk ki, így jutunk el Szicília, Olasz-, Francia- és persze Németország különböző vidékeire. Az Airborne új sérülésmodellel, fejleszthető fegyverekkel és újraprogramozott mesterséges intelligenciával próbált nagyot alkotni. Ez utóbbi sajnos nem sikerült maradéktalanul, de az ejtőernyős ugrálás és a pörgős multiplayer okán azért nem volt rossz játék ez sem

»AFGANISZTÁN MA«

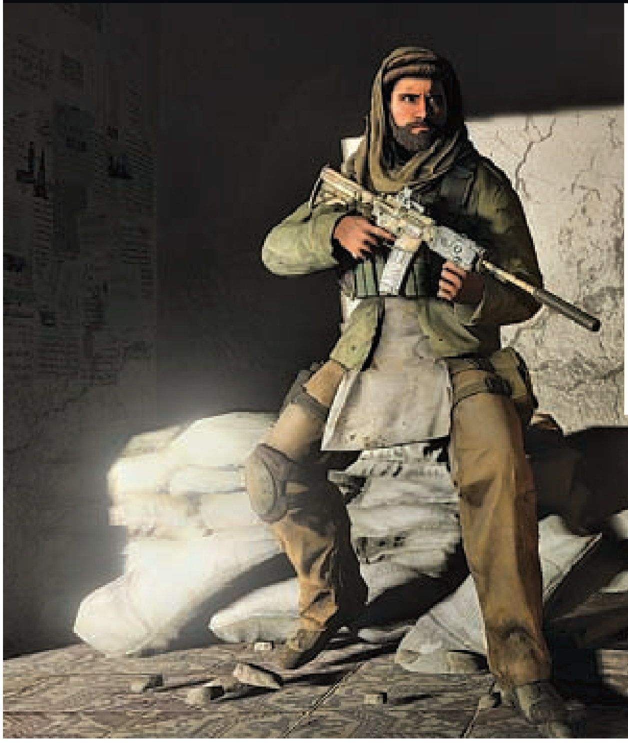
Afganisztán történelme során viszonylag kevés olyan időszak volt, amikor ne lett volna csatazajtól hangos a vidék: már a középkorban is vagy ezt a területet támadta valaki (1219-ben Dzsingisz kán például majdnem teljesen elpusztította az országot), vagy az itt lakók próbálták kicsit kijjebb tolni az éppen fennálló határokat. Az időközben iszlám vallást is felvevő ország a világpolitikában igazán fontos szerepet a huszadik században kezdett betölteni, jelesül a hidegháború évtizedeiben: az amerikaiak a mudzsahedeket támogatták, a szovjetek meg az ország kummunista erőit, ez utóbbi nagyhatalom 1979. december 24-én be is vonult Afganisztánba, hogy aztán 10 évvel és mintegy 2 000 000 halott afgánnal később tulajdonképpeni vesztesként vonuljon ki onnan. Az amerikaiak ekkor még az erkölcsi győzelmüket ünnepelték, ám az akkor még támogatott fundamentalista iszlám erők később az USA legveszélyesebb ellenségévé nőtték ki magukat. A szovjetek távozása utáni káoszból a Talibán mozgalom került ki győztesen, ők egy elhúzódó polgárháború alatt, 2000 végére uralmuk alá hajtották az ország 95 százalékát. Az emberi jogokat semmibe vevő, a nők egyenlőségét rossz viccnek tartó kormány regnálásának az amerikai hadsereg 2001-es támadása vetett véget, az USA szerint ugyanis a Talibán segítette az őket megtámadó Al-kaida terrorcsoportot.

KETTŐN ÁLL A VÁSÁR(LÓ)

Szerencsére a körülmények alapján azért sejthetjük, hogy mit kapunk az egyelőre idénre tervezett megjelenéskor. Az egyik árulkodó körülmény az a tény, hogy az új MoH két fejlesztőt is ellát munkával: az egyjátékos kampányt az az EA LA készíti, ami (eleinte még mint DreamWorks Interactive, a nagy csapatmachinációk után pedig már a mostani néven) az eddig megjelent részek mögött is állt; a multiplayert viszont az a DICE hegeszti, ami mostanában leginkább a Battlefield: Bad Company 2 küszöbön álló megjelenése miatt áll az érdeklődés középpontjában. Az utóbbi cég nevének előkerülése biztosíték lehet az igazán ütős netes balhéra, és bár részleteket egyelőre nem sikerült megtudnunk, egy sokat sejtető mosollyal kísért mondat azért elhangzott: „eléggé kézenfekvő lenne a már bevált módszerekkel dolgoznia a korábban nagy sikereket elérő csapatnak”.

SPECIÁLIS ERŐK

Kockáztassunk most meg némi találgatást, és nézzük meg a legvalószínűbb lehetőségeket. A single player küldetések során egyedül vagy kis létszámú csapat tagjaként harcolunk majd, és bár mindenki azt várja, hogy a híradásokból ismert kopár pusztaságban bóklászunk majd, bizonyos, hogy ennél jóval gazdagabb és változatosabb terep vár majd minket – és ezt szerencsére Greg Goodrich is megerősítette: „Afganisztánban a természet igencsak sokarcú, hiszen a kősivatagon túl van zöldellő folyóvölgy, havas hegycsúcs, sőt, ezerszínű városból sincs kevés”. Mivel az afganisztáni háború nélkülözi a híres csatákat, a Tora Bora barlangrendszer környékén lezajlott ütközeten túl (ahol az amerikaiak állítólag kis híján elfogták Oszama bin Ladent) nem sok olyan konkrét, valóságos esemény lesz, ami ismerős lehet a napi híradásokból, persze csak ha nem számítjuk a terroristák ellen folytatott harc nyomasztó hangulatát. Mivel a tálib rezsim támogatói csak a legritkább esetben tömörülnek szervezett reguláris erőkbe, a játékban is a szokványos eszközeikkel harcolnak majd ellenünk: öngyilkos merénylők, aláaknázott házak és autók, robbanószerrel megrakott csapdává változtatott sebesültek és halottak várnak ránk. Az se lepjen meg majd senkit, ha az arab divat szerint öltözött ellenfelek élő pajzsként ártatlan nőket, gyerekeket használnak fel, sőt, a legna-



»Ez a szimpatikus afgán harcos valójában az amerikai főszereplő.

»AZ IGAZI TIER 1 OPERATOR«

Ahogy az a cikkben is előkerül, a játék fő arcának szánt szakállas őrült nem a képzelet szüleménye: az alábbi képen (balra, természetesen) egy Cowboy becenevű amerikai katona egy csapatnyi afgán gyanúsítottra figyel árgus szemekkel 2002. augusztus 24-én, egy Daste Arche elnevezésű településen. Eddig sem feltétlenül akartuk összeakasztani a bajszunkat katonákkal, és mostantól sem ez a leghőbb vágyunk...«

»Kopár kősivatagban talán túlzás lenne azt mondani, hogy ő épp a fűbe harap...

gyobb nehézség valószínűleg pont az ellenség és a civilek megkülönböztetése lesz. A bemutatkozó videóból kiderült, hogy járműveket is vezethetünk majd: a mostanában mindenhol szerepet kapó quad mellett egy AH-64 Apache belsejét is felismerni véltük – a kérdéseinkre adott válaszok alapján egyelőre csak az biztos, hogy a videók nem átvezető képsorok, hanem a valós játékból kivágott jelenetek, és hogy valóban lesznek járművek, de hogy a két már ismertetetten kívül milyen, azt csak később hozzák nyilvánosságra. Fegyverek terén ismét csak arra hagyatkozhatunk, hogy a valóságban milyen eszközök állnak a Tier 1 rendelkezésére: tulajdonképpen az lesz meglepő, ha bármilyen sci-fi ketyere kerül a kezünkbe, hiszen bár az egységek valóban a legkomolyabb feladatokat kapják meg, elengedhetetlen, hogy a felszerelésük egyszerűen karbantartható és használható legyen. A szokványosnak mondható M4A1-es gépkarabély, és a Beretta 92 FS márkájú pisztoly katonai változata mellett ezek éjszakai küzdelemre illetve csendes gyilkolásra kihegyezett változatait kapjuk majd (lesz éjjellátónk és hangtompítónk), minden valószínűség szerint legalább egy küldetés erejéig lövöldözhetünk majd több kilométerrel odébb matató ellenségre (őszintén meglepődnénk, ha a katonai mesterlövészet pillanatnyi rekordja, a 2002 márciusában a Shah-i-kot völgyben 2 430 méterről leadott gyilkos találat valahogy nem kerülne bele a játékba).

KÉPESLAP A POKOLBÓL

Természetesen az sem mindegy, mindezt milyen technikai körülmények között valósítják meg az egy projekt erejéig egyesített amerikai és svéd fejlesztők. Az első hírek az Unreal 3 alkalmazásáról szólnak, és a képek alapján is valami ilyesmire számítanánk, bár ennek némileg ellentmond a tény, hogy a DICE áll a multiplayer mögött, és józan ember nem gondolná, hogy az EA veszni hagyja azt a barátok közt is tökéletes motort, ami a Battlefield: Bad Company 2 alatt dohog (nem is feltétlenül a grafika, hanem az internetes játékhoz elengedhetetlen netkód miatt elsősorban) – sajnos az EA nem volt hajlandó se megerősíteni, se cáfolni az információkat. Mindenesetre annyi már most is látszik, hogy mindegy, milyen alapra építik a Medal of Honor modern változatát, az ugyanis tökéletesen megfelel a 2010-ben elvárható szintnek. Kérdésünkre az is kiderült, hogy az EA-nek esze ágában sincs cserbenhagyni a PC-s rajongókat. A manapság legfontosabb témában, a dedikált szerverek kapcsán a készítők természetesen a játékosok oldalán állnak, és azt is kijelentették, hogy a PC-s változat nem egyszerű konzolos port lesz.

RÉSZ A TORTÁBÓL

Tulajdonképpen már csak egy érdekes kérdés maradt: vajon mennyire függ össze a derült égből villámcsapásként ható visszatérés, és a Modern Warfare 2 hatalmas, világrengető sikere? Sokak szerint az sem véletlen, hogy a MoH is éppen most vált át a modern érába: ha már legyőzni nem tudja a többi, hasonló korban játszódó játékot, legalább az általuk már sikerrel tesztelt recept alapján próbálja felszedegetni a morzsákat. „Ilyesmiről szó sincs" mondja Greg. „Pontosan tudtuk, hogy a bejelentés után mindenki ezzel jön majd, és a helyzet az, hogy a Modern Warfare, az Operation Flashpoint és az ArmA nagy rajongójaként kifejezetten örülünk, hogy a Medal of Honort az emberek egy kategóriába sorolják ezekkel a minden szempontból remek játékokkal. Akkor lennénk szomorúak, ha ez nem így lenne!" Nos, csak remélni tudjuk, hogy nem kell majd csalódnunk. Sokan már a Modern Warfare 2-ben is csalódtak, kár lenne, ha egy újabb nívós szériát is a haszon reményében elkövetett másolással vádolná meg a játékosközösség. Azzal, hogy szakértők és tapasztalt katonák tanácsait kéri ki, illetve hogy tapasztalt fejlesztőkre bízza az alkotási folyamatot, az EA már a bejelentéskor nagyot nőtt a szemünkben. Nincs is más hátra, mint hogy ezen a vonalon folytassák a munkát.«

CSAK AFGÁN TERMINÁTOROKAT NE!

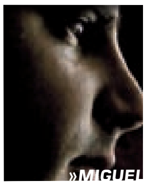
HA LEHET EGY KÍVÁNSÁGUNK...

A Medal of Honor egészen addig a pillanatig volt remek szórakozás, amíg meg nem jelentek az általunk csak náci terminátorokként jellemzett, gázmaszkba és malaclopó kabátba öltöztetett, páncélököllel felfegyverzett ellenfelek. Az első javításig (ahol kicsit ésszerűsítették a páncéltörő rakéták sebzését) ezek a srácok ugyanis tönkrevágták az élményt – reméljük, az afgán oldalon nem lesz ilyesmi...

MŰFAJ»	»FPS
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1843

»Régen várt, de mégis hirtelen jött bejelentés, amiben hatalmas potenciál lakozik – mind az alapötlet, mind a készítők renoméja alapján remek FPS-t kapunk.



»MIGUEL

PRO »A Tier 1 alkalmazása és a modern hadszíntér jó párosnak tűnik

KONTRA »Az eddig ismert kevés részlet alapján nincs sok félnivalónk

2010

Boldog új game-et kívánunk minden kedves játékosunknak!

A szilveszteri buli után kicsit megviselten ugyan, de összegyűltünk a szerkesztőségben, hogy megvitassuk, mi mindent kell megtennünk idén, és miért lesz jó ez az esztendő. A végeredményen kicsit meglátszik a hajnalig tartó újévi köszöntés, de íme, 2010 – ahogy a Guru látja.

SZEREPJÁTÉKOK

Tavaly nem sok okunk lehetett panaszra: kaptunk egy halom DLC-t a Fallouthoz, kijött a Risen, és persze még nagyjából tíz évig nyúzhatjuk a Dragon Age-et. Idén vajon hogy állunk?

Deathspank

Fejlesztő/Kiadó: Hothead Megjelenés: 2010

Ron Gilbert akció-szerepjátéka valószínűleg nemcsak a kattintó-, de a nevetőizmainkat is alaposan megcélozza majd: a 2004-ben poénként induló alkotás ugyanis a játékvilág kliséinek kifigurázását tűzte ki célul, márpedig abból elég sok van. A netes képregények stílusában elgondolt Diablo-klón persze nincs feltétlenül sikerre ítélve, de az biztos, hogy az idei év egyik legszínesebb programját tisztelhetjük benne.

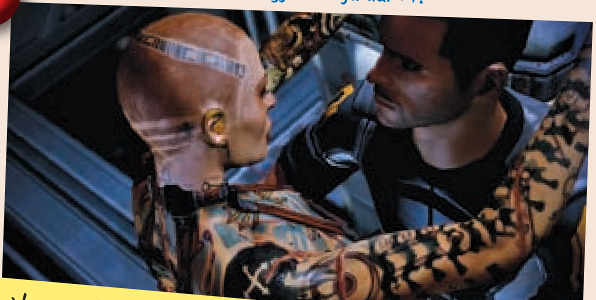
Fallout New Vegas

Fejlesztő: Obsidian Kiadó: Bethesda Megjelenés: 2010 (?)

Egyelőre csak annyit tudunk, hogy készül, illetve volt egy halvány reménysugár arra, hogy a Guru címlapon hozza le a Fallout legújabb epizódját, ami a pletykák szerint kihívás és hangulat szempontjából közelebb áll majd az első két részhez, mint a 2008-as harmadikhoz, de a játék azért összességében ugyanazt a szerepjátékos élményt nyújtja majd, mint a trilógia harmadik része. New Vegasban azért el tudunk képzelni pár durva jelenetet...

Mass Effect 2

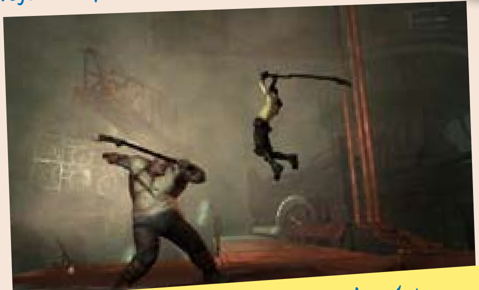
Fejlesztő: Bioware Kiadó: EA Megjelenés: január 29.



Bár pár oldallal hátrébb leírjuk, hogy a bétateszt alapján a fejlesztők a harcrendszer megújítására, és a testre szabható színű és formájú páncélokra a legbüszkébbek, úgy gondoltuk, hogy igencsak ostobán festene egy 2010-es összeállítás az "Év szerepjátéka"-díj nagy esélyese nélkül. Shepard tehát visszatér, és összeboronálja az univerzum legtökösebb (a hölgyektől bocs) csapatát egy igazi öngyilkos küldetésre. Vajon a harmadik részben ki lesz a főszereplő?

MARS

Fejlesztő: Spiders Kiadó: még nincs Megjelenés: 2010 (?)



200 év múlva a vörös bolygó nemcsak lakható, de ivóvíz is lesz rajta – persze pont csak annyi, hogy alaposan összekülönbözzünk a helyiekkel. Az RPG-elemekkel dúsított akciójátékban a pisztoly és a lőszer nem terem majd minden bokorban (nehéz is, mikor nincsenek növények), így mindenféle közelharci fegyvereket kell használnunk (illetve a Napot, de hogy pontosan hogyan, az még titok). A francia csapat hegesztette Mars az idei év nagy meglepetése lehet.

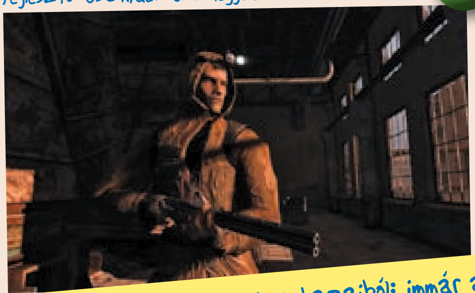
Gamescom, Köln
repjegy, szálloda,
váltás gatya, +2
bőrönd ajándékoknak

FIRST PERSON SHOOTEREK

Ha vannak is olyan kategóriák, ahol hullámzó a felhozatal, az FPS nem tartozik közéjük: tavaly is kaptunk egy halommal, és idén is lesz jócskán részünk vérfürdőben (nem is fért fel ide mind).

S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat

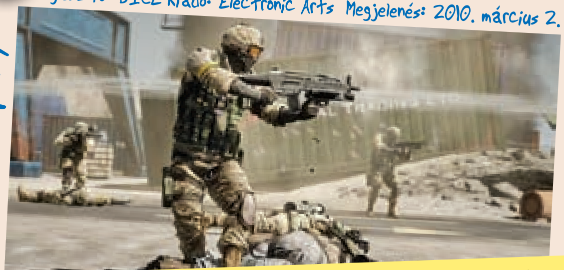
Fejlesztő: GSC Kiadó: GSC Megjelenés: 2010. február



Az ukrán fejlesztők mindent kihoznak a hazaiból: immár a harmadik bőrt nyúzzák le a sugárfertőzött alapanyagról – szerencsére szó sincs arról, hogy ugyanazt kapnánk megint. A történet ott folytatódik, ahol a Shadow of Chernobyl abbamaradt (Strelok lenyomja, amit a Zóna közepén talál), de a fejlesztők nem fukarkodnak a változtatásokkal sem, lesz megint egy halom frakció és gyűjthető tárgy, persze mindez directX 11-ben. Mit mondhatnánk? Davaj, davaj!

Battlefield: Bad Company 2

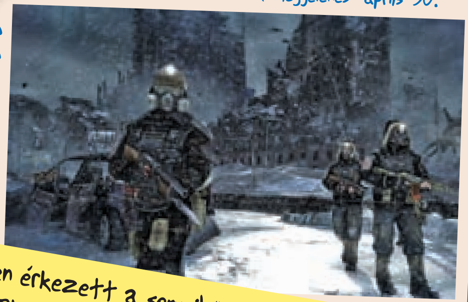
Fejlesztő: DICE Kiadó: Electronic Arts Megjelenés: 2010. március 2.



Legnagyobb sajnálatunkra a DICE és az EA megijedt a Modern Warfare 2 tavalyi tarolásától, így csak idén márciusban kapjuk meg a minden valószínűség szerint tökéletes őrületet (ráadásul a nagyjából féléves csúsztatás alatt sem hisszük, hogy tétlenkedtek a fejlesztők). A grafikai minőség a csodával határos, a tökéletesen szétrombolható környezet pedig sosem látott mókát eredményez majd az egy- és többszereplős játékmódokban egyaránt.

METRO 2033

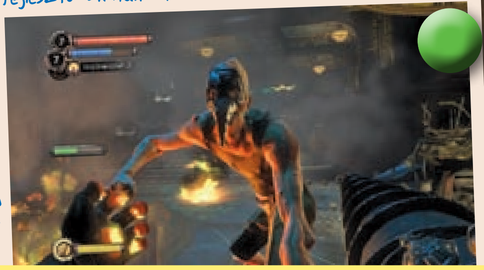
Fejlesztő: 4A Games Kiadó: THQ Megjelenés: április 30.



Nagyon hirtelen érkezett a semmiből ez az orosz posztapokaliptikus BKV-szimulátor, melynek alcíme ("Féld a jövőt") nem ígér sok jót. Az első képek és művészi munkák nagyon hangulatos világot festenek elénk (már amennyire a metrójáratokba szorult emberiség végső, kétségbeesett kísérlete a túlélésre illethető ezzel a jelzővel). Az egyes állomásokon kialakított városszerű képződményekben mindent megtalálunk, ami a túléléshez kell: lőszert, lőszert és lőszert.

BIOSHOCK 2

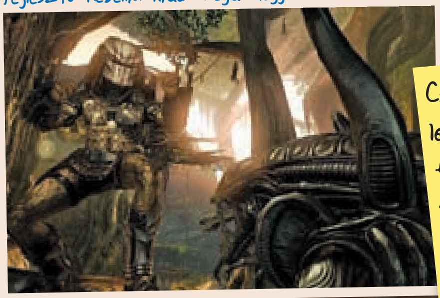
Fejlesztő: 2K Marin Kiadó: 2K Games Megjelenés: február 9.



Érdekes csavarral él a 2K Marin brigádja: azt a szerepet játszatják el velünk, amitől az első részben a legjobban tartottunk – a Bioshock 2-ben Big Daddyként róhatjuk majd Rapture világát. Tíz évvel járunk majd az Andrew Ryan és Atlas után, amikor is egy őrült nő összeszedi a világban szétszéledt little sistereket, hogy újra nekilásson a tenger alatti város felvirágoztatásának – azonban a Big Daddy prototípusa életre kel, és közbeavatkozik.

Aliens vs. Predator

Fejlesztő: Rebellion Kiadó: Sega Megjelenés: február 19.



Csak reménykedni tudunk abban, hogy a Rogue Warrior azért lett kritikán aluli, mert a Rebellion az AvP készítésével foglalatoskodott igen erősen. A képek alapján eljön majd a vizuális kánaán, a játékmenet meg nyilván semmit sem változott a már ismert recepthez képest: az alien gyors és halálos, a predator csendes ás halálos, a tengerészgyalogos meg se nem gyors, se nem csendes, de legalább gyorsan elcsendesül. Villámgyors küzdelem, az vár ránk, semmi más!

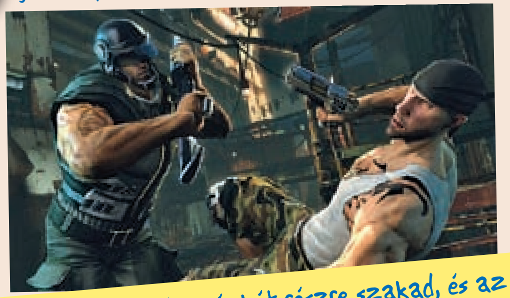
RAGE

Fejlesztő: id Software Kiadó: Bethesda Megjelenés: 2010

Az id évek óta készülő (és jegyezzük meg ezt a mondatrészt, könnyen összefuthatunk majd vele két esztendő múlva is) csoda-FPS-e leginkább a Mad Max 2 világát idézi majd. A 99942 Apophis elnevezésű aszteroida becsapódását követően kicsit megváltoznak a földi viszonyok, és persze még véletlenül sem a pozitív fejlemények lesznek túlsúlyban. A játék amúgy minden olyan elemet hoz majd, amit egy id-játéktól elvárnánk – lesz benne sok lövöldözés, például.

BRINK

Fejlesztő: Splash Damage Kiadó: Bethesda Megjelenés: 2010. ősz



A Brinkben a megmaradt emberiség két részre szakad, és az utolsó, vízzel körbezárt, Ark (Bárka) nevű városban irtja egymást. Ark eredetileg a tökéletes város lett volna, mentes mindentől, ami árthat az egészségnek, azonban az 5 000 fősre tervezett településen immár 50 000-en élnek. Ez a létszám a túlélés szélére sodorja az emberi fajt (innen a játék címe), a mi feladatunk pedig az lesz, hogy a kirobbanó polgárháborúban legalább a saját testi épségünket megőrizzük.

SINGULARITY

Fejlesztő: Raven Software Kiadó: Activision Megjelenés: 2010 Q1

Az Activision FPS-ében az események alakulásáért az időmanipulációs eszköz felel majd: elég lesz rámutatnunk valamire (vagy valakire, természetesen), hogy az a szemünk előtt fiatalodjon vagy öregedjen pár száz évet másodpercek alatt, így nem lesz vasajtó, ami utunkat állná, viszont ha sokat használjuk, könnyen lehet, hogy megkavarodik az időérzékünk...

cius
KEDD
2
Lujza, Henriett

Megjelenik a Bad Company 2 – két hét szabit kivenni

CRYSIS 2

Fejlesztő: Crytek Kiadó: Electronic Arts Megjelenés: 2010

Az első rész sokak szerint leginkább csak techdemóként funkcionált, ellenben a második rész már elhallgattathatja a fanyalgókat: bár a pontos, hivatalos információk száma erősen a nulla felé konvergál, annyit azért lehet tudni, hogy a fejlesztők kibővítik a nanoruha lehetőségeit (valljuk be, az első epizód három lehetősége elég fapados volt ahhoz képest, hogy a jövő technológiájáról beszélünk), illetve az is biztos, hogy a grafikát sem aprózzák el. Minden egyéb részletre egy kicsit még várnunk kell.

2010 LEGFONTOSABB TEENDŐI

- A GS-es Mazur elrablása, esetleges kínzása ✓
- Továbbra is ingyen kapni a legjobb játékokat ✓
- Világuralom elérése, minimum egy évig megtartása ✓
- Doom 3 megszerzése teljes játéknak... :) ✓

MMO-K

Tudjuk, már ezerszer mondtuk, de idén valóban van esély arra, hogy jön egy olyan MMO, ami megszorongatja a World of Warcraftot, annak ellenére is, hogy a Blizzard sem hagyja magát. Lesz itt Star Wars, Star Trek, szimulátor, nyomozás, minden, amit csak akartok.

TILTOTT SZAVAK ÉS KIFEJEZÉSEK
valakik a spájzban vannak; középszer; azt kell, hogy mondjam; fantasztikus; cucc; bigyó, progi, proci, górcső...
FONTOS: A MUSZÁJ NEM LY-NAL ÍROTT SZÓ!
Üdv, Korrnéni

Star Wars: The Old Republic

Fejlesztő: BioWare Kiadó: Electronic Arts Megjelenés: 2010

Állítólag soha annyira nem pezsgett még a midiklorián játékban, mint ahogy az SWToR-ban teszi majd: a Bioware mindent megtesz annak érdekében, hogy elhozza nekünk a tökéletes SW-életérzést (magának meg egy MMO-t, ami végre lazít kicsit a WoW egyeduralmán, és termel egy kis pénzt). Lehetünk csempészek, jedik (naná), leszállhatunk egy halom, a filmekből is jól ismert bolygón, és kis szerencsével az utolsó hírmondót is kipusztíthatjuk Jar-Jar Binks felmenői közül.

World of Warcraft Cataclysm

Fejlesztő/Kiadó: Blizzard Megjelenés: 2010 (reméljük)

Ha régebben játszottál vele, de abbahagytad, akkor azért, ha meg még nem kezdted el, akkor azért – Azeroth világa megváltozik, átalakul, sőt: fenekestől felfordul. Lesz két új játszható faj, a worgenek és a goblinok (na azért kíváncsiak vagyunk, őket ki választja majd), tökéletesen átalakulnak a képességfák, lesz egy nagy halom új küldetés – összességében tehát van ok bőven arra, hogy megint visszaszokjunk...

Star Trek Online

Fejlesztő: Cryptic Studios Kiadó: Atari Megjelenés: február 2.

A 25. században, 30 évvel a Star Trek: Nemesisben történtek után járunk majd az Atari MMO-jában, ami nagyjából hat éve készül. A január végi bétatesztből sok minden kiderül majd, de mi a legjobban azt várjuk, hogy klingonul csetelhessünk.

JUMPGATE EVOLUTION

Fejlesztő: Netdevil Kiadó: Codemasters Megjelenés: 2010

Nagyjából az X-Wing és a TIE fighter óta várunk arra, hogy egy fejlesztőcsapat előálljon valami normális űrhábo-rú-szimulátorral, és úgy tűnik, hogy ha a NetDeviles srácok egyszer befejezik a munkát, ez a kívánságunk is valóra válik. A leginkább űrharcra építő MMO-ban az a legszimpatikusabb, hogy végre elővehetjük az évek óta a sufniban porosodó joystickjainkat, hogy nekiálljuk megtisztítani a fekete űrt a kalózoktól, meg a többi fura egyéntől.

The Secret World

Fejlesztő: Funcom Kiadó: Funcom Megjelenés: 2010

A mindennapok összemosása egy olyan világgal, ahol az összeesküvés-elméletek jelentik a valóságot, és a varázslat sem csupán esti mese. A titkos testvériségek egyikébe belépő karakterek fejlettségét és tudását nem szintek vagy karakterosztályok, hanem a használt képességek adják majd meg, és ez a rendszer nagyon passzol ehhez a darkos MMO-hoz...

AKCIÓJÁTÉKOK

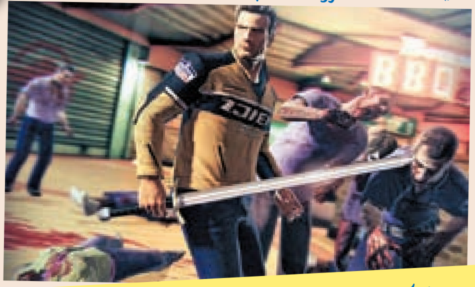
Kicsit gondolkoztunk azon, hogy külön kategóriába tegyük-e a TPS-eket és az akciójátékokat, de mivel 2010-ben még az eddiginél is vékonyabb lesz a határ, végül egy kalap alá vettük őket.

HÉTFŐ
14
Vazul

Guru camp szervezést elkezdeni, hogy legyen még időnk...

DEAD RISING 2

Fejlesztő: Blue Castle Kiadó: Capcom Megjelenés: 2010 Q1



A Capcom keresve sem találhatott volna jobb megjelenési dátumot, hiszen most még a csapból is zombik folynak (pont, mint a játékban). Az első rész ugyan csak Xbox 360-ra jött ki, de a másodikat már mi is megkapjuk. A helyszín ugyan változik (bevásárlóközpontból kaszinó lesz), de a lényeg, az élőhalottak válogatott célszerszámokkal való kezelése megmarad. A fejlesztők kicsit bővítenek a járműparkon, no meg könnyítenek a játékmeneten, és bumm: már kész is 2010 egyik legígéretesebb játéka!

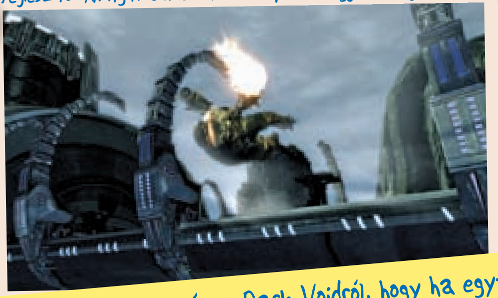
DEAD SPACE 2

Fejlesztő: Visceral Games Kiadó: Electronic Arts Megjelenés: 2010

Ha akad még olyan, aki nem parázta végig az első rész gyomorforgató, hajmeresztő és szívmegállító történetét, az igyekezzen bepótolni azt, mert lassan jön a darabolós űrkaland második fejezete. Hogy mit kapunk? Eredetileg a súlytalanságban lebegő, döglött űrhajók felszeleteléséré tervezett szerszámok fegyverként való alkalmazását, és persze visszataszító szörnyeket, akik csak és kizárólag úgy tudnak a látómezőnkbe kerülni, hogy közben ránk hozzák a frászt...

DARK VOID

Fejlesztő: Airtight Games Kiadó: Capcom Megjelenés: január 15



Annyit és annyiszor írtunk már a Dark Voidról, hogy ha egyszer végre tényleg megjelenik, hát egész biztosan pezsgőt bontunk. A rakétahátizsák köré szervezett játékmenet apropóját az adja, hogy hősünk a körülmények meglehetősen mostoha konstellációja miatt egy olyan párhuzamos valóságba kerül, ahol egy idegen faj ostromolja a bolygónkat, és csak Nikola Tesla találmánya segíthet (hát persze, hogy a mi hátunkon).

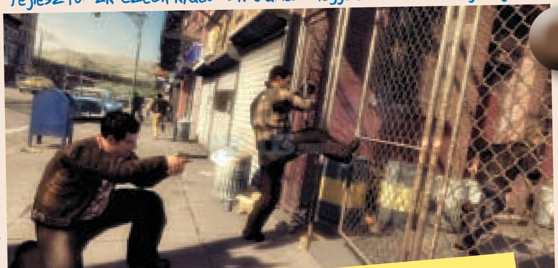
MAX PAYNE 3

Fejlesztő: R* Vancouver Kiadó: Rockstar Games Megjelenés: 2010 Q4

Hosszú éveken át epekedtünk a folytatásért, aztán mikor megjöttek az első képek, alaposan meglepődtünk: Max kopasz, szakállas, ráadásul ahelyett, hogy egy fekete bőrkabátban róná a hóeséssel tarkított New York-i éjszakát, a napfényes Sao Paulóban héderel valami pénzes családnál. Kicsit tehát megijedtünk, de aztán rájöttünk, hogy nem is olyan nagy baj, ha végre valaki mer nagyot váltani, és nem lehetetlen, hogy az év egyik legnagyobb meglepetése lesz a Max Payne 3.

MAFIA II

Fejlesztő: 2K Czech Kiadó: 2K Games Megjelenés: 2010. május–július



A játék, aminek létezését már csak akkor hisszük el, ha egyszer végre tényleg megjelenik. Az évek óta majdnem kész állapotot felvevő program cseh alkotói elméletileg mindent megtesznek, hogy a produktum fel tudjon nőni az első rész ikonikus tökéletességéhez: a 10 négyzetmérföldes városban 50 különböző autót vezethetünk majd, kapunk 2. világháborús fegyvereket, és persze a hamisítatlan maffia-hangulatot (esetleg lófejet az ágyunkba egy tavaszi reggelen).

ASSASSIN'S CREED 2

Fejlesztő: Ubisoft Montreal Kiadó: Ubisoft Megjelenés: március 16.

Az első rész üzletileg ugyan hatalmas siker volt, de a Ubisoft Montrealnak alaposan össze kellett kapnia magát ahhoz, hogy a második részt is megvegye valaki – a játékosokat csak egyszer lehet megvezetni, utána már nem vesznek meg egy unalmas, repetitív kalandot, bármennyire is jól néz ki (a producer...). Mivel a konzolos változat már megjelent, tudjuk, hogy mit kapunk: azt, amit már elsőre is kellett volna, tökéletes kalandot, lendületes sztorit, igazi, tartalmas időtöltést, és hát a vége...

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Fejlesztő: Ubisoft Montreal Kiadó: Ubisoft Megjelenés: február 16.

Volt egy kisebb dizájnváltás (Sam Fisher majdnem vérszomjas csövesként végezte), de a Ubi még idejében a homlokához kapott, és végül csak a szokásos Samet kapjuk, aki történetesen kicsit kevésbé aggódik azon, hogy elkábítja az áldozatait, vagy épp kiloccsantja azok agyvelejét (figyelembe véve a tényt, hogy lánya gyilkosát keresi, ez talán nem róható fel hibának). Mivel az ügynökség most nem támogat minket, mindenféle ketyere nélkül kell nyernünk – szerencsére verekedni és lőni azért nem felejtettünk el.

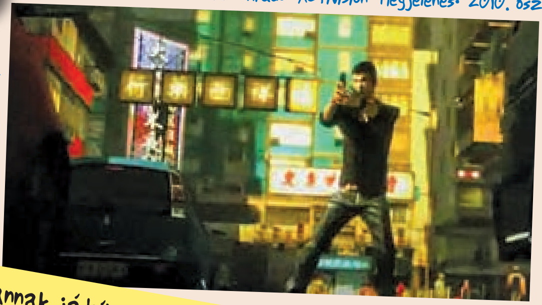
TRON EVOLUTION

Fejlesztő: Propaganda Games Kiadó: Disney Interactive Megjelenés: 2010

Tulajdonképpen félhetnénk is, hiszen a Tron Evo a Legacy alcímű filmhez közvetlenül kötődő játék, márpedig tudjuk, mennyire szoktak jól elsülni az ilyen mozis feldolgozások... Most azonban úgy tűnik, más a helyzet: a játék a film elősztorija, sőt, a mozi nem egyszer visszautal majd a programban történtekre, így már csak ezért is érdemes majd játszani (meg mert Olivia Wilde, House doki 13-asa lesz a főszereplő, de persze ez kit érdekel).

TRUE CRIME

Fejlesztő: United Front Games Kiadó: Activision Megjelenés: 2010. ősz



Vannak játékok, amiknek az ember nem szívesen ad újabb esélyt, annyira rossz volt az első benyomás. A True Crime például ilyen volt ("igazi bűntény", már a cím is árulkodó), és nem doboltunk az asztalon örömünkben, mikor bejelentették a következő, Hong Kongban játszódó epizódot. A sztori középpontjában most is egy beépült hekus áll majd, akinek egyedül kell birokra kelnie a teljes alvilággal – és közben az álcáját sem szabad feladnia. Na jó, legyen, mehet a második esély...

Kane & Lynch 2: Dog Days

Fejlesztő: IO Interactive Kiadó: Square Enix Europe Megjelenés: 2010

Nagy talány, hogy az IO Interactive a Mini Ninjás kitérő után vajon képes lesz-e egy teljes értékű játék kiadására, vagy újabb bugyyűjteménnyel gazdagodnak a vásárlók. Ez még a jövő titka, azonban az eddig megismert részletek alapján a második rész még durvább, még véresebb (tehát még jobb) lesz, mint az első (igen, a hibák nélkül). Az alap: Lynch Sanghajban találta meg a lelki békét, a grafikai stílus pedig dokumentumfilmesre változik... Még akár jó is lehet...

STRATÉGIÁK

Kicsit felesleges több címet is megemlíteni ebben a kategóriában, hiszen a Blizzard egész pályás letámadással készül a 2010-es évre. Persze azért a többiek is igyekeznek valami újjal és mással jelentkezni, így idén sem kell attól félnünk, hogy nem vezényelhetünk győztes csatákat.

StarCraft 2: Wings of Liberty

Fejlesztő: Blizzard Kiadó: Blizzard Megjelenés: 2010 (???)

A tejútrendszer egy távoli szegletében, valamikor a huszonhatodik század derekán három faj vívja elkeseredett harcát... Bla-bla, pontosan tudja mindenki, mi az a Starcraft, és azt is mindannyian sejtjük, hogy nem sok babér terem majd annak, aki labdába akar rúgni a Blizzard nagyágyújával szemben – az ellenfelek egyetlen esélye a fejlesztők maximalizmusa: a Wings of Liberty köztudottan csak akkor jelenik meg, ha a kiadó tökéletesnek gondolja majd, márpedig semmi sem tökéletes...

Settlers 7: Paths to a Kingdom

Fejlesztő: Blue Byte Kiadó: Ubisoft Megjelenés: 2010

Bár a sorozat régi fénye a második-harmadik részt követően egyre inkább megkopott, úgy tűnik, hogy a Blue Byte most belead apait-anyait. Az új Settlers – hallgatva az idők szavára – immár kimondottan a többjátékos üzemmódra helyezi a hangsúlyt, de persze azért a széria védjegyének számító mikromenedzsment is helyet kap a termelésben. Sajnos a Ubisoft nem szórja két kézzel az információkat, de mi azért bízunk a derék német fejlesztőkben...

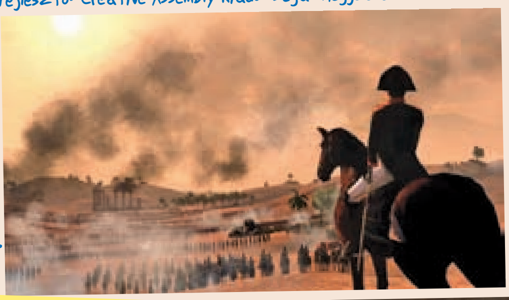
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Fejlesztő: EA Los Angeles Kiadó: Electronic Arts Megjelenés: március 16.

Furcsa nap lehetett az EA-nél, amikor valaki azt javasolta, hogy a C&C befejező epizódjában fogjanak meg mindent, amiről a sorozat ismert, és változtassák meg mindet. A sokegységes rohamokból kiscsapatos taktikázás lett, az erőforrás-menedzsment megszűnt, és még a kopasz bajkeverő Kane is megjavulni látszott egy rövid ideig. Hogy mennyire jön majd be a vásárlóknak ez a huszáros virtus, március közepén kiderül.

Napoleon: Total War

Fejlesztő: Creative Assembly Kiadó: Sega Megjelenés: február 26.



A sorozat történetében először koncentrálunk egyetlen szereplőre, de azért nem kell attól félni, hogy nem lesz mit csinálni a Creative Assembly legújabb totális háborújában. Bonaparte Napoleonnak valószínűleg egyetlen napja is elég mozgalmas volt ahhoz, hogy videojáték készüljön belőle, ráadásul most az 1796-os olasz hadjárattól kezdve a hasfájós hadvezér szinte teljes életpályáját végigkövethetjük, a szokásos Total War-minőségben.

R.U.S.E.

Fejlesztő: Eugen Systems Kiadó: Ubisoft Megjelenés: 2010 Q1

A bétateszt szintén bekerült ebbe a lapszámba, így mindenki elolvashatja, miért rajongunk egy emberként a R.U.S.E.-ért: a jól eltalált újítás és a megszokott lehetőségek tökéletes keveréke lesz ez a nem utolsó sorban gyönyörű játék, ami mindenképpen megérdemli a neki szentelt figyelmet.

AUTÓVERSENYEK

Pletykálnak idénre sok mindent: új NfS-t, új Forma 1-es játékot, de mi most csak a biztosakat hozzuk szóba. 2010-ben nem feltétlenül kapnak majd a szívükhöz a szimulátorok rajongói, de az arcade őrületek híveinek lesz mivel elütniük a tavaszi délutánokat.

SZERDA
2
Kármen, Anita

E3 – Los Angeles
repjegy, szállás
vízum, fürdőgatya
naptej

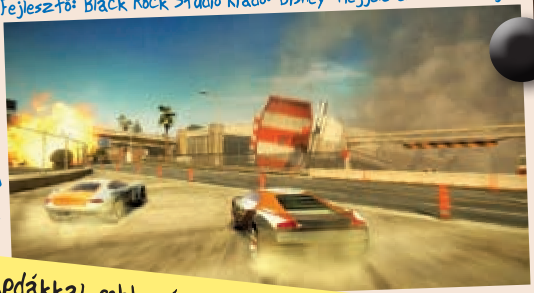
BLUR

Fejlesztő: Bizarre Creations Kiadó: Activision Megjelenés: 2010. tavasz

Tulajdonképpen hazudnánk, ha azt mondanánk, hogy nem láttunk még a Blurhöz hasonlót: a Bizarre játékában az a cél, hogy mi nyerjünk, a többiek meg ne, és ennek biztosításához minden eszköz megengedett (sokat segítenek az út közben leszórt bónuszok – rakéta, elektromosság, nitro és a többi). Persze nemcsak az számít, hányadiknak érünk be, hanem a stílus is, amit verseny közben bemutatunk – osztott képernyőn egyszerre akár négyen is.

SPLIT/SECOND

Fejlesztő: Black Rock Studio Kiadó: Disney Megjelenés: 2010. május



Egy csapdákkal, robbanóanyaggal, mozgásérzékelőkkel és kamerákkal alaposan kidekorált város adja a Split/Second helyszínét, és mint ilyen, pont megfelel egy olyan autóversenynek, ahol az a cél, hogy minél látványosabban toljunk ki a többi versenyzővel. Mindegy, hogy összeomló toronydaru (sőt, toronyház), vagy lezuhanó konténer (sőt, 737-es Boeing) potyog elénk, az biztos, hogy a másodperc törtrészéig nem lesz nyugalmunk a Disney őrületében.

... MEG AZ APRÓ

Lesz itt még pár érdekes játék, amiket stílusuk alapján lehetetlen lett volna besorolni bármelyik előző kategóriába (a szaknyelv hibridnek mondja őket, de annak annyira negatív kicsengése van, hogy inkább nem is írjuk le...), de az is lehet, hogy nem találtunk a kategóriának megfelelő másik játékot.

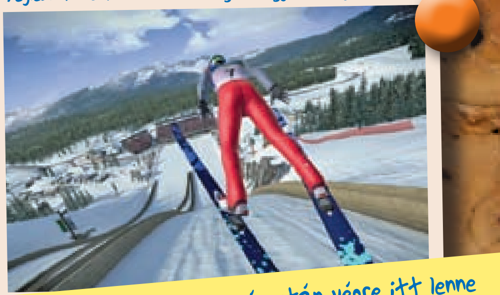
Alpha Protocol

Fejlesztő: Obsidian Entertainment Kiadó: Sega Megjelenés: 2010.tavasz

Egy tökéletes világban már rég végijátszottuk volna ezt az akcióelemekkel erősen tűzdelt szerepjátékot, azonban az eredetileg 2009. október 27-re bejelentett játék végül mégis inkább vár idén tavaszig. A koncepció változatlan: egy zöldfülű, de alaposan kiképzett CIA-ügynök bőrébe bújva kell majd helytállnunk (természetesen rögtön a játék elején belecsap a córesz a ventilátorba: pápá, CIA-s források és támogatás) egy leginkább a Bourne-trilógiára hajazó kalandban.

Vancouver 2010

Fejlesztő: Eurocom Kiadó: Sega Megjelenés: január 12.



Sajnálom, komolyan gondoljuk: annyi év után végre itt lenne az ideje egy olyan játéknak, ami minőségében felér az olimpiai játékok eszméjének nagyságával. A játékos őskor óta nem kaptunk az Accolade kiadó Winter Challenge-ét megközelítő sportjátékot, szóval nagyon bízunk abban, hogy az Eurocom valami igazán emlékezetessel rukkol elő – persze akkor sincs semmi, ha nem, szerencsére kétévente újra lehet próbálkozni...

RAJT ELŐTT

»fejlesztő: Bioware »kiadó: EA »web: masseffect.bioware.com

Kipróbáltuk, és nem csalódtunk

Shepard meghal – Shepard él. Tartsátok meg a mentett állásokat – mindegy, hogy vannak-e mentések az előző részből. Nagyjából ennyire voltak biztos információink a Mass Effect 2-ről, mikor jött a hír, hogy végre a saját szemünkkel is láthatjuk a majdnem végleges változatot.

írta» MIGUEL

A Mass Effect 2 annyira az év elején jelenik meg, hogy sokan talán később olvassák ezeket a sorokat, mint hogy végigjátszották a játékot. Ez a tény azonban nem zavarta az Electronic Artsot abban, hogy gépre ültessen minket, és egészen Varsóig reptessen, ahol Adrian Cho, a játék producere várt ránk. Pontosabban szólva nemcsak ránk, hanem vagy egy millió lengyel kollégára, és arra, hogy végre elmondhassa, pontosan hogy is van ez a Shepard-halálos ügy.

SHEPARD, MAGA ÉL?

Az első részben valószínűleg mindenki alaposan megszerette a Normandyt, a ránk bízott csodaűrhajót – nos, nem is húznám tovább senki idegeit: jobb, ha érzékeny búcsút veszünk a karcsú járműtől, az ugyanis nagyjából a játék hetedik percében fog milliárdnyi apró darabra robbanni. Bizony, a játék készítői szerint a második rész tökéletes alkalom arra, hogy egy dinamikusabb, pörgősebb játékmenettel szolgálják ki a vásárlók igényeit, és a felfokozott sebesség nevében nem haboznak mindent szétverni, amit mi az első részben felépítettünk. A Normandy tehát a múlté, és bizony az öreg Shepard kapitány is kis híján otthagyja a fogát a rajtaütésben – szerencsére egy titokzatos csoport, a Cerberus nem sajnálja a pénzt az űrben hánykolódó főszereplő felkutatására, bezsákolására és újraélesztésére. Bizony, az Ötödik elemben már megismert technológia segítségével mindenki kedvenc igazságtevője egy nagygenerál után ismét kész, hogy a nyakába vegye a galaxist. Előbb persze nem árt felcsöngetni a régi haverokat (no meg pár új szereplőt) azzal a dumával, hogy „helló, lenne itt egy öngyilkos küldetés, van kedved hozzá?”.

MINDEN, AMI JÓ

Miután volt szerencsénk végignézni az első néhány percet, Cho nekiállt összefoglalni, mi az, ami köré felépítették a második részt. Az előbb említett szuicid misszió miatt a készítők úgy érezték, hogy elsősorban a harcrendszer az, amit át kell dolgozniuk ahhoz, hogy a főbb elemek magukkal ragadják majd a játékosokat. Átszabják például a fedezékhasználat rendszerét: ahogy azt nagyjából mindenki, aki karácsonyra Gurut vett tudja, az első részben is bebújhattunk a pályák egyes elemei mögé, mindezt Shepard automatikusan megtette (néhány ritka, de véresen emlékezetes alkalmat leszámítva, természetesen). Nos, a második rész teljesen a játékosra bízza majd, hogy mikor váljon búvóhellyé az oszlop vagy konténer: gombnyomással szabályozzuk majd a fedezékhasználatot (a kiállított Xbox 360-okon az A gombot kellett megnyomni, a PC-s verzióban valószínűleg mindenki azt a billentyűt állítja majd be, amire kedve szottyan). Az első hallásra felesleges bonyolításnak tűnő lehetőség jól vizsgázott a gyakorlatban, végre nem esetleges az, hogy mikor vagyunk védettek, és mikor ugrunk ki az ellenség lézerágyúi elé, ráadásul az első részhez képest pontosan megtízszereződött a fedezékekkel kapcsolatos mozgás-animációk száma (a korábbi 20 helyett 200 különböző testtartás és mozdulat van). Szintén a harccal kapcsolatos a fegyverek újratöltése, illetve az, hogy egyes flintákhoz immár nem végtelen a lőszer-javadalmazás. Az egyszerű pisztolyokhoz és karabélyokhoz továbbra sem kell a halott ellenség zsebeiben turkálva keresni a skulót, ellenben ami nagyobbat szól, az hamarabb ki is fogy – persze egy rakétavetőbe nem is kell végtelen gyújtás, ha egy robbanás elviszi a felénk rohanókat. Apropó rohanás, új sebzésmodellezés is van: immár különbség van a fej-, a test- és a láblövés között, így ha az általunk alakított Shepard a kekecebb hősök közül került ki, nyugodtan kilövöldözhetjük az ellenség térdkalácsát a helyéről, hogy aztán egy gyors fejlövéssel végezzük ki a hátukra fordított bogárként szerencsétlenkedő földönkívülieket.

»Az új fedezékrendszer használatával bárki elbújhat a hátunk mögé

»BAMBUSZNÁD, MAJOMKENYÉRFA, MA(KÁ)KO

NINCS TÖBBÉ IDEGESÍTŐ KOCSIKÁZÁS A JÉGBOLYGÓKON?

Az első részben leszállhattunk a galaxis egy-egy közepesen barátságtalan bolygóján, és ezen kiruccanások alatt a MAKO elnevezésű hatkerekű csodajármű volt a társunk. Nem túlzás, hogy a járgány a ME egyetlen tökéletesen elbaltázott momentuma, így nem meglepő, hogy sokan próbáltak valami pozitív visszajelzést kihúzni Adrian Chóból. Ő a gyűlölettel telt kérdések hallatán csak mosolygott, majd mindenkit megnyugtatott – pontos választ ugyan nem adhatott, de azt elmondta, hogy a második rész első megbeszélésének első pontja az volt, hogy mi mindent kell megváltoztatni a hírhedt MAKO-n. Éljen!«

»Jó csajokban, és filézni való robotokban most sem lesz hiány

»Csúnya a feje, nagy a fegyvere – talán jobb, ha ő a barátunk

SZTORIBAN ERŐS

A fent leírtakat látva alaposan megrémültem, hogy a közelmúlt egyik legjobb szerepjátékából egyszerű TPS-t csinált ez az Adrian Cho meg a bandája, és bizony akkor sem nyugodtam meg, amikor egy kérdésre válaszolva a producer elmondta, hogy nem titkolt céljuk az FPS- és TPS-rajongók elcsábítása, márpedig ehhez némileg egyszerűsíteniük kellett a szerepjátékos elemeken. Ennek a piacszélesítésnek az oltárán vérzett el az első részből jól ismert képességrendszer, a második részben ugyanis jó pár lehetőséggel leszünk szegényebbek, például immár nem kell majd külön pontokat elosztogatnunk a jóságos és a fenyegető beszédstílusunk fejlesztése között: kapunk egy darab „tárgyalási készség” elnevezésű tulajdonságot, és annyi. Átlagban két-három lehetőséggel lesz szegényebb egy-egy kaszt, de a fejlesztők szerint ezzel nem fogunk elveszteni semmi olyat, amit aztán igazán hiányolnánk. Ettől függetlenül az első adandó alkalommal megkérdeztem Adriant, mi a véleménye: azzal, hogy akciójátékot faragnak a Mass Effectből, nem vesztünk-e el valamit az első rész hangulatából? „A Bioware játékai mindig is egy történetet meséltek el, és ez most sem változik. A Mass Effect 2-ben a hangsúly továbbra is azon van, hogyan alakítod a világot magad körül, hogyan jutsz el a történetben A pontból B-be. A fegyveres harcon és a képességfán sokat csiszoltunk, mert úgy éreztük, az első részben ezek voltak a leginkább fejlesztésre szoruló elemek, de ez nem jelenti azt, hogy a sztori háttérbe szorulna.” Nos, megnyugodhatunk, minden marad a régiben. Kivéve persze, ha nem akarjuk.

A JÖVŐ EMLÉKEI

A második rész bejelentése óta azon a mintegy mellékesen odavetett félmondaton rágódtunk, hogy vajon miért olyan fontos, hogy megőrizzük az első epizód mentett állásait. Nos, természetesen azért, hogy azokat a ME 2 is használhassa, hogy az eddig meghozott döntéseink a második (mi több, a harmadik) részt is befolyásolják. Aki meghalt, az maradjon halott, akivel meg lefeküdtünk, az ne égessen minket azzal, hogy csak néz ránk furcsán, mikor szóba hozzuk „azt az éjszakát”. Persze ha valaki inkább tiszta lappal vágna bele a Normandy ripityommá lövése utáni eseményekbe, akkor nem kötelező használnia az első rész hozadékát, még ha történetesen végig is játszotta az első eresztést. Persze a szereplők továbbra is vissza-visszautalnak majd a Mass Effectben történtekre, azonban a játék jobbára megadja a lehetőséget arra, hogy mi magunk mondjuk meg, mi volt: egyszerűen csak ki kell választanunk, hogy mi hogyan is emlékszünk arra a bizonyos beszélgetésre azzal a kék bőrű csajjal ott a Citadella kocsmájában.

SZTÁRPARÁDÉ A NAPRENDSZER SZÉLÉN

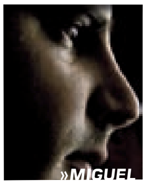
Sajnos arról, hogy a második részhez is készül-e az elsőhöz hasonló kivételes minőségű magyar felirat, meglehetősen ellentmondásosak a hírek, de az biztos, hogy az angol szinkron minőségére és szereplőire egy szavunk sem lehet majd. A második rész háttérből operáló szürke figurájának, az Illusive Mannek például az a Martin Sheen kölcsönzi a hangját, akit (számos filmbéli szerepe mellett) itthon legjobban talán az Elnök emberei című sorozat elnökeként ismerünk, de hangban feltűnik még Carrie-Ann Moss, a Mátrix Trinityje, és Adam Baldwin is, aki a Chuck és a Firefly című sorozatokból lehet ismerős. Az itt leírt nevek is egyet mutatnak tehát, hogy a Bioware nem aprózza el a Mass Effect 2-t. Ugyan stílusában talán faragnak az első részben megismerteken, egy biztos: nem kell attól félnünk, hogy elrontják a január 29-én megjelenő játékot.«

»Kedves nézőink, önök a Kék fény bolygóközi adását látják

MŰFAJ»	»RPG
MEGJELENÉS»	»2010. 01
KÉSZÜLTSÉG»	»99%

www.pcguru.hu/1230

»Bár a sajtóeseményen a szervezők nagyon a harcrendszer újításaira helyezték a hangsúlyt, azt hiszem, minden más tekintetben is méltó utód lesz a Mass Effect 2.



»MIGUEL

PRO »Tényleg úgy tűnik, hogy az első rész hibáinak kijavítása, és az amúgy is jó részek erősítése volt a cél

KONTRA »Az egyszerűsödő szerepjáték-kelkék miatt rossz előérzetetünk van, de sebaj, maximum 85 pont lesz 95 helyett.

HEAVY RAIN

»fejlesztő: Quantic Dream »kiadó: Sony »web: www.quanticdream.com

Ki szelet vet, az vihart akar...

December elején egy Sony által címzett csomag érkezett a szerkesztőségünkbe, benne egy Blu-Ray lemezzel, melyre a Heavy Rain preview verzióját égették. Természetesen azonnal rávetettük magunkat a Fahrenheit alkotóinak új játékára, és bizony ezúttal sem kellett csalódnunk...

írta» BATE

Talán lesznek páran, akik felháborodnak, hogy miért foglalkozunk egy PS3-exkluzív címmel, de a helyzet az, hogy játékmagazinként egész egyszerűen nem mehetünk el szó nélkül egy olyan program mellett, amely mérföldkő lehet a nyomozós kalandjátékok történetében. A játékba vetett bizalom nem véletlen, hiszen a Heavy Rain annak a Quantic Dream nevű csapatnak a legújabb alkotása, akik 2005-ben már megajándékoztak minket a maga nemében zseniális Fahrenheittel. A Guruhoz érkezett lemezen ugyan csak egy kétórás bemutató verzió kapott helyet, de már ennyiből is jól látszik, hogy nem mindennapi kalanddal lesz dolgunk, mikor befut a végleges változat.

ÉLD ÁT A JÁTÉKOT

Akik játszottak a már emlegetett Fahrenheittel, azok nagyjából sejthetik, hogy mi vár rájuk, ha eljutnak odáig, hogy kipróbálják a Quantic Dream legújabb játékát. A hagyományos kalandjátékok olykor pixelvadászatba hajló mechanizmusát itt elfelejthetjük, hiszen a hangsúly most nem azon van, hogy képesek vagyunk-e kibogozni a fejlesztők által kiagyalt fejtörőket, sokkal fontosabb, hogy száz százalékig élvezzük a történetet, hogy szó szerint elmerüljünk abban. Már a Fahrenheit is egy valódi interaktív mozi volt, ahol lényegében tőlünk függetlenül folyt a cselekmény, és mi alkalomadtán csavarhattunk rajta egyet, azonban a Heavy Rain még erre is rátett egy lapáttal. A bemutató alapján a befolyásunk ugyan kevesebb a körülöttünk zajló eseményekre, de a kivitelezésnek, és a történetmesélésnek köszönhetően talán még soha nem kerültünk ennyire közel játékhősökhöz, mint jelen alkotásunk esetében.

»A CSI óta tudjuk, hogy az eső elmossa a nyomokat...

ESS, ESŐ, ESS!

A Heavy Rain egy idilli reggellel indít, egyik hősünk (ezúttal négyen lesznek) otthonában kezdünk, s ezúttal nincs tesztbabás tutorial, hanem a reggeli teendők (ébredés, zuhanyzás, öltözködés) elvégzése közben ismerkedünk meg a játék irányításával. Már a Fahrenheitben is a gamepad analóg karjainak mozgatásával bírhattuk „akcióra" a karaktereinket, s a fejlesztők ezt a technikát finomították tovább legújabb munkájukban. Az olyan egyszerű metódusok, mint a felállás, vagy a villany felkapcsolása csak egy mozdulat (a képernyőn egy stílusos ikonban mindig megjelenik, hogy az egyes tárgyakkal miképp léphetünk interakcióba), ám a szekrény vagy a hűtő kinyitása már egy félkör leírását igényli, s lesznek olyan finom műveletek – mint például a rajzolás vagy a borotválkozás –, amelyeket kifejezetten lassan, finoman kell végrehajtani,

»Vajon ő kiről álmodozik? Mert mi már róla...

»Apának lenni pedig egyáltalán nem könnyű dolog...

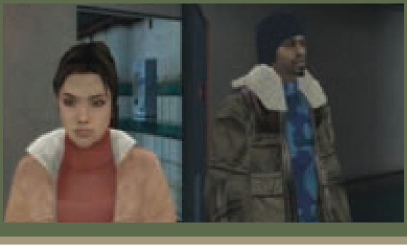
különben nem sikerülnek. A PS3 kontrollere mozgásérzékelővel is bír, így már nemcsak a gombokkal és az analóg karral kell majd bűvészkednünk, hanem például a fogmosásnál a kontroller fel és le, illetve jobbra és balra mozgatásával érhetjük el a rágószerveink tökéletes tisztaságát. Akárcsak a Fahrenheitben, itt is lesznek gombnyomogatós akciórészek, például a gyerekeinkkel úgy vehetjük fel a versenyt lézerkardozásban, ha a megfelelő pillanatban lenyomjuk a képernyőn felvillanó gombokat. A játék folyamán ez sűrűn elő fog fordulni, ilyen módon kell majd helytállnunk a bunyós és menekülős helyzetekben is, és idővel tovább nehezedik a szisztéma, hiszen egy ponton túl már nemcsak gombok, de az analóg karral elvégzendő mozdulatsorok is felvillannak, ezzel téve próbára a játékosok reflexeit. Hőseinket ezúttal már csak két kamerállásból láthatjuk, ezek között bármikor válthatunk, azonban forgatásra, elmozgatásra már nincs lehetőség – ez egyrészt jó, mert nem zavarodunk bele az irányításba, de sajnos magával hordozza azt a problémát is, hogy a kamerák állása nem mindig az, ami számunkra a legideálisabb lenne. Az egyes helyszíneken egyébként rengeteg tárggyal kerülhetünk kapcsolatba, és a kiváló motion capture megoldásoknak köszönhetően öröm nézni, ahogy a karakterünk életszerűen rajzol egy asztalnál, vagy játszik a gyerekei távirányítású autójával. Mindezt csak fokozza az elképesztő látvány: a karaktermodellek hihetetlenül ki vannak dolgozva, a környezet is parádés, elég, ha megnézitek a cikkünk mellé helyezett screenshotokat, ezek ugyanis mind ingame fotók, a játék pont úgy néz ki az életben, mint ezeken a képeken. Elakadni amúgy nem lehet (legalábbis a játék első két órájában semmiképp), egyrészt mert a feladatok mindig világosak, másrészt az L1 gomb lenyomásával bármikor „meghallgathatjuk" a hősünk gondolatait, ilyenkor azok elkezdenek keringeni a feje felett, és a megfelelőt kiválasztva (X, karika, háromszög, négyzet) a hősünk vagy elindít egy párbeszédet, vagy hangos gondolkodással instrukciót közvetít a játékos felé. Ugyanígy történik a többi szereplővel való kommunikáció is: a közelükbe érve vagy automatikusan megjelennek az egyes párbeszéd lehetőségek, vagy a gondolatainkat előhívva hozhatunk fel egy témát, ezzel indítva el a társalgást. Talán emlékeztek még, hogy a Fahrenheitben a beszélgetések alkalmával egy adott időintervallum állt rendelkezésre (amit egy folyamatosan csökkenő csík jelzett), hogy vá-

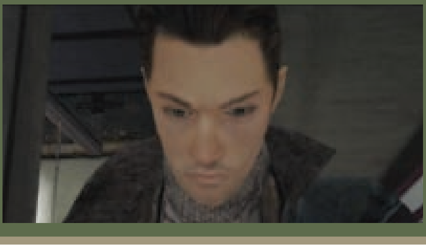
»Az Uncharted 2 utáni első játék, ami miatt érdemes lesz PS3-at venni...«

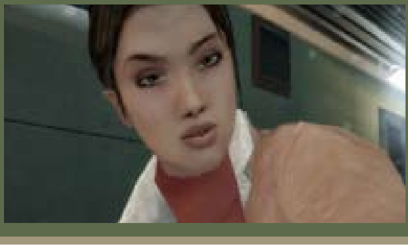
»FAHRENHEIT

A JÁTÉK, AMIN NEM FOG AZ IDŐ

2005 őszén érkezett meg a PC-kre a korábban Xboxon és PS2-n debütáló Fahrenheit, a Quantic Dream második játéka, amelyet mind a szaksajtó, mind a játékosközösség kitörő örömmel fogadott. A PC Guru 2005/11-es számában 91%-ra értékeltük a programot, amely merőben új élménnyel ajándékozta meg a (kaland)játékok szerelmeseit. Több irányítható karakter (a gyilkost is a mi kezünk mozgatta), újszerű irányítás, igazi filmes élmény, jófajta történet és kiváló hangulat. Nem volt ugyan tökéletes program, a vége kicsit össze lett csapva, de még ennek ellenére is érdemes négy évvel a megjelenést követően elővenni.«







»AZ ESŐ HŐSEI«

A Heavy Rain ismét egy olyan játék, amiben négy karaktert lesz lehetőségünk irányítani, felváltva mindenképp, de van rá esély, hogy a játék előrehaladtával ebben a programban lehetőségünk lesz váltogatni a „különböző” képességekkel bíró hősök között. Lássuk most röviden, hogy kikkel hoz minket össze a sors a Heavy Rainben...

ETHAN MARS

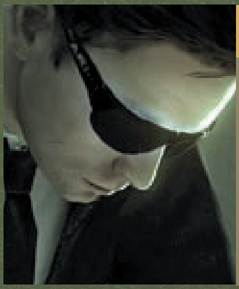
Kezdő karakterünk Ethan, aki idilli családi életet él, amíg be nem következik egy, a családját szétszakító tragédia. Később egyedül él, és mentális problémákkal küzd, amit csak tetéz, hogy Shaun nevű fia nagy valószínűséggel az origami gyilkos kezei közé kerül...

MADISON PAIGE

A történet egyetlen női karaktere, akiről sokat nem tudunk még azon kívül, hogy újságíróként dolgozik (máris kedveljük), és éjszakánként igen durva álmok gyötrik. Ezenfelül igen formás teste is van, amit ti is megcsodálhattok, ha alkalmanként a zuhany alá irányítjátok...

CURT SHELBY

Curt Shelby igazi öreg motoros magánnyomozó, aki történetünk során éppen az origami gyilkos ügyén dolgozik. Megfontolt, magabiztos figura, ám néha megkeseríti az életét, hogy a koránál fogva, és az asztmájának köszönhetően már nem bírja úgy a tempót, mint régen...



NORMAN JAYDEN

Norman az origami ügyre ráállított FBI ügynök, aki igazi XXI. századi technikával igyekszik megoldani a hosszú évek óta húzódó bűnténysorozatot. A meglehetősen high end kütyüi mellett egy masszív kábítószerfüggőséggel is rendelkezik, ami olykor igen fura helyzetekbe sodorja...

laszt adjunk egy kérdésre. A Heavy Rainben ez megváltozott, csík nincs, de minél stresszesebb vagy kellemetlenebb helyzetben vagyunk, a fejünk körül keringő válaszfelhő annál átláthatatlanabb és elmodósottabb lesz – ezzel adva meg a kellő kihívást és izgalmat a kritikusabb szituációkban.

Az irányítás tehát igen sajátságos, és amellett, hogy nem hagyja lankadi a játékos figyelmét, segíti is a játékban való elmerülést, ugyanis ezeknek a megoldásoknak köszönhetően szinte eggyé válunk a karakterekkel. Ültünkben is úgy mozgunk mint ők, és a kétségbeesett helyzetekben a kontrollnak és a vizuális megjelenésnek köszönhetően mi is ízelítőt kapunk a szereplőket érő hatásokból: adrenalin, zavarodottság, feszültség, pánik. Írásban nehéz visszaadni az élményt, amit az irányítás, a látvány, a kamerakezelés (osztott képernyő, filmes beállítások, folyamatosan váltakozó szögek) és a hanghatások összessége nyújt. A legjobb példa erre a játék kezdő fordulata: az egyik fiúnk elcsatangol a plázában, kikerül a látóterünkből, szó szerint elveszítjük. Már az elején érezzük, hogy baj van, elindulunk a karakterünkkel, egyre sűrűbben kiabáljuk a fiúnk nevét, forgunk jobbra-balra, keressük a kezében tartott lufit, hátha annak hála kiszúrjuk a forgatagban. A zene felgyorsul, a kamera követ minket, hiába vagyunk teljesen urai a hősünknek, a tömegen alig tudjuk átverekedni magunkat, a játékos pulzusa megugrik, egyre kétségbeesettebben megyünk előre, és megérzünk valamit abból, amit az általunk irányított karakter élne át, ha élő lenne. Elveszett a fiúnk! Pánik, szorongás, kétségbeesés – nem pozitív érzelmek, de mégis ezek megélése teszi feledhetetlenné a játékot. És ez még csak a Heavy Rain első húsz perce.

KEMÉNY VILÁG

A felvezetés után az idill is eltűnik, egy komor világba csöppenünk, és kezdetét veszi az igazi történet, amely egy sorozatgyilkos körül forog. Ő az „origamy killer”, akit már évek óta eredmény nélkül üldöz a rendőrség. A gyilkos igazi ragadozó, kisfiúkra vadászik, és az elrablásukat követően egy orchideával és egy origami figurával hagyja hátra a halott testüket. A Fahrenheit mintájára a Heavy Rainben is több karakter irányítására lesz lehetőségünk: egyikük a játék elején megismert apa, a második egy az origami ügyben kutakodó magánnyomozó, a harmadik egy szintén a gyilkos után kajtató (nem mellesleg kábítószerfüggő)

»A gyermekét elhagyó apa szerepét betölteni nem egy kellemes élmény, de roppant tanulságos...

»DLC ROHAM«

A Heavy Rain sem szeretne kimaradni a DLC lázból, hiszen még meg sem jelent a játék, de máris bejelentettek hozzá 3 extra letölthető tartalmat, amelyekben a történetben felbukkanó karakterek sztorijait játszhatjuk majd végig. Az első DLC-t egyébként azok szerezhetik be elsőnek, akik a Collectors Editiont rendelik meg, ez a csomag ugyanis már tartalmazni fogja ezt az extrát. Később nyilván a PSN-re is felkerül majd ez a kiegészítő...«

»TÉNYLEG MINDENRE FIGYELNEK«

A Quantic Dream tényleg mindenre odafigyel, hogyha a Heavy Rainről és arról van szó, hogy a leendő játékosok egy pillanatra se essenek ki a rájuk váró vizuális/digitális élményből. Éppen ezért kezdeményezték a Sonynál, hogy a játékukban kicsit megvariálhassák a Trophy-rendszert – akárcsak az Xboxon, a PS3-on is szerezhetünk jutalmakat a különböző játékbeli feladatok megoldásáért, ezek a Trophyk. Na nem kell itt valami nagyon komoly dologra gondolni, csupán arról van szó, hogy az egyes trófeák nem akkor fognak felvillani a játékosoknak, mikor megszerezték őket, hanem egy-egy jelenet végén, a töltőképernyő alatt, hogy még ezek a momentumok se zavarják meg a tökéletes játékélményt. Lehet azt mondani, hogy ez már szőrszálhasogatás, meg felesleges, de azért csak jól esik a játékos szívének, hogy a fejlesztők ennyire odafigyelnek a játékukra és a játékosokra...

»Nyakkendővel a töltött fegyver ellen. Ez ám a bátorság!

FBI- nyomozó, és végül egy fiatal nő, akiről a bemutató verzióban sok nem derül ki azon kívül, hogy igen durva álmok kínozzák. A kb. kétórányi játékot biztosító preview lemez mind a négy karakter irányítására lehetőséget adott, habár ez alatt az idő alatt nem találkoztunk olyan szituációval, amikor váltogathattunk volna az egyes szereplők között, viszont volt olyan játékpillanat, mikor a fiát elvesztő apa és az FBI ügynök már személyesen találkoztak. Ami ennél érdekesebb (és szájhúzásra adhat okot), hogy egyszer sem tudtunk úgy összehozni egy szituációt, hogy annak game over legyen a vége. Persze csak a játék egy kezdő szeletét volt alkalmunk kipróbálni, de ha jobban belegondolunk, akkor a Fahrenheit első fél órájában már legalább két olyan helyzetbe belefuthattunk, amit ha nem jól kezeltünk le, akkor jött az újratöltő felirat. A Heavy Rain esetében ilyesmit nem sikerült előhozni, pedig volt alkalmunk verekedni, sőt, még egy bolti rablásba is belecsöppentünk. A játék első két órája teljes egészében scriptelt eseményekből állt, amelyeknek minden esetben ugyanaz volt a végeredménye, csak az változott, hogy mi magunk milyen úton értük el azt. Vegyük példának okáért a bolti rablást: Chris az első próba alkalmával addig-addig beszélt az elkövetőhöz, míg az elmenekült a helyszínről, míg jómagam úgy alakítottam az eseményeket, hogy test-test elleni küzdelem kerekedett belőle, és végül kiütöttem a gazfickót. Rontani lényegében nem lehetett, a végeredmény mindkét esetben megegyezett (ugyanazon videóval): a megmentett, és a segítségtől korábban elzárkózó boltos a nyomozásunkhoz fontos elemekkel látott el minket. Persze ez nem azt jelenti, hogy mindez a teljes játék során így lesz, sőt, nagyon bízunk benne, hogy ennél jóval összetettebb, és történetformálóbb események várnak majd ránk a végleges verziót elindítva. Ígéret van rá, hiszen a fejlesztők korábbi nyilatkozatai alapján lesznek olyan fordulópontok a cselekményben, mikor csak a játékoson múlik, hogy az éppen irányított hőse életben marad-e. Ha nem, akkor sincs game over, csupán egy bábu leesik a sakktábláról, s bár ez hatásokat fejt majd ki a történet későbbi alakulására, a cselekmény megy tovább – a játék pedig csak akkor ér idő előtt véget, ha mind a négy karakterünk eltávozik az élők sorából. A bemutatóban tapasztaltak mellett mindez nagyon ígéretesen hangzik, ugyanis ha ez a metódus tényleg helyet kap a játékban, akkor ez többszöri, eltérő cselekményt biztosító végigjátszásokat garantál – és ki ne szeretné egy érdekfeszítő történet minden aspektusát, változatát megismerni?

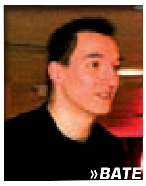
ESŐRE VÁRVA

A Heavy Rain első két órája lenyűgözött minket: pompás grafikai megoldások, innovatív irányítás, mély és érzelemgazdag történet, érdekes karakterek és egy nyomasztó bűnténysorozat, amely kapcsolódik minden szereplőhöz, egy rejtély, aminek szeretnénk minél hamarabb a végére járni. Sokat már nem kell aludni, hiszen a játék február 26-án érkezik az európai boltok polcaira. Addig már nincs más hátra, mint szurkolni, hogy a végső változat tényleg olyan legyen, mint amilyennek azt a fejlesztők ígérik: legyen benne kihívás, a játékosnak lehessenek rossz döntései, legyen izgalom, félthessük a hőseinket. A bemutató verzió csodás volt, de nem engedte el igazán a kezünket, bízunk benne, hogy a végleges változat későbbi eseményei már sokkal szabadabbak és változatosabbak lesznek, ugyanis ha ez megvalósul, akkor egy olyan játék érkezik a PS3-ra, amiért simán megéri kipengetni az ébenfekete masina árát...«

MŰFAJ»	»KALAND
MEGJELENÉS»	»2010. Q1
KÉSZÜLTSÉG»	»95%

www.pcguru.hu

»A Fahrenheit után ismét egy lenyűgöző, egyben letaglózó kaland vár ránk. Aki eddig nem akart PS3-at venni a szerkesztőségben, az már most a fekete masina után áhítozik...



»BATE

PRO »Innovatív irányítás, lenyűgöző grafika, érdekfeszítő történet, kőkemény atmoszféra...

KONTRA »Reméljük, hogy nagyobb hatásunk lesz a játékra, mint amit az első 2 órában tapasztaltunk. És csak PS3-ra érkezik...

A magyarok virtuális nyilaitól...

eRepublik.com – ez annak a játéknak a címe, ahol mindent megtehetünk, amit általában a nagy címek is ígérnek: újraírhatjuk a történelmet és megleckéztethetjük a világot. Két hazai játékost is megkérdeztünk az e-világ pillanatnyi állásáról, és kiderült, hogy mi magyarok ott sem hazudtoljuk meg magunkat...

írta» MIGUEL

A beszélgetést Nefrivel (polgári nevén Szombathelyi Áronnal) stílusosan MSN-en folytattuk le, és bár magam is játszottam egy keveset a webes játékkal, amit leginkább polgár-szimulátornak nevezhetnénk, úgy éreztem, nem árt, ha az alapoknál kezdjük.

Ha röviden kellene összefoglalnod, hogy miért is érdemes játszani az eRepublikkal, akkor nagyjából mit mondanál az embereknek?

Ebben a játékban nem egyedül kell elérned a célodat, hanem amint beregisztrálsz, része leszel egy közösségnek. Az aktívan játszó játékosok nagyon fontosnak tartják az utánpótlás fenntartását, ezért külön mentori programot szervez a kormány, vagyis mindenki mellé kijelölnek egy segítőt, aki mindenben támogatja az új játékost, nehogy elmenjen a kedve a játéktól. Minden játékosnak lehet egy célja, amit megpróbál megvalósítani a játékban, régebben például eMagyarország felszabadítása miatt csatlakoztak sokan, de most, hogy ez megtörtént, a megszerzett területek megőrzése vagy a további terjeszkedés az álom. Persze nem csak a katonai modulban lehet sikereket elérni, nem számít, hogy egyesek behozhatatlanul nagyobbakat ütnek, mert lehetsz te az elnök, és akkor a sokkal erősebb játékosok is neked fognak engedelmeskedni. De ha katona se akarsz lenni, és az egyes országok politikájában részt venni sincs túl nagy kedved, még mindig alapíthatsz cégbirodalmat, és különböző manőverekkel hatalmas összegekre tehetsz szert, olyannyira, hogy akár kisebb államok is függésbe kerülhetnek tőled.

Hűha, kicsit talán előre szaladtunk. Mit csinál egy kezdő?

A 6. szint elérésétől lehet harcolni és katonai rangot lépni, a 6. szint elérése 6 napot vesz igénybe, addig minden nap dolgozni kell az állam által kezdőknek fenntartott cégekben, edzeni, no meg olvasni a sajtót. A 12. szint elérésétől már gyakorlatilag minden opció megnyílik, azaz jelöltetheted magad kongresszusi képviselőnek, alapíthatsz újságot, beléphetsz pártba, alapíthatsz céget (persze ha van pénzed). A hatodik szint elérésénél mindenki kap 5 aranyat, ami elég sok pénz, kb. 1 arany 30 HUF-nak felel meg és egy kezdő játékos fizetése 2 HUF/nap. Ezzel az 5 arannyal már lehet gazdálkodni, vagy befektetni valamibe. A kezdőknek érdemes eldönteniük, hogy mire akarnak specializálódni, pl. háromféle szakmában lehet növelni a képességeinket azáltal, hogy dolgozunk, ezért jó képben lenni már a kezdetekkor, hogy mit szeretnénk csinálni. Ha valaki katonai pályára szeretne lépni, érdemes belépni valamelyik katonai különítménybe, mert az állam tud finanszírozni némi hadi ellátmányt, és ezzel rengeteget spórolhatunk a kezdeti időszakban. Vannak olyan programok, amelyekben az erősebb játékosok kineveznek egy „fegyverhordozót", minden nap támogatják 2-3 fegyverrel, és ha a fegyverhordozó eléri a colonel (ezredes) rangot, ő is vállalja, hogy a szárnyai alá fogad egy éppen kezdő játékost, és így tovább – tehát a kezdők eléggé el vannak kényeztetve…

Ahhoz hogy sikeres légy, nagyjából mennyi időt kell naponta eltöltened a játékban?

Amíg ismerkedünk a játékkal kb. 1 órát érdemes eltölteni vele naponta, a kötelező napi fejlődéshez (edzés+munka+harc) elegendő napi 5 perc, azokat, akik csak ennyit játszanak, kétkattosoknak nevezik. Ha van saját céged, és rutinosan megy a kezelése, akkor is maximum 15 perc kell, elsősorban a sajtó és az igényesebb szerzők cikkeinek végigolvasása, no meg újságírás az, ami sok időt felemészthet. Ezen túl van külön chatszobája szinte minden pártnak, századnak, ezrednek, ahol a kisebb közösségek megbeszélik a terveiket, ezek nagyjából olyanok, mint a WoW-ban a guild chat.

Hogy állunk mi magyarok a játékban?

eMagyarország elsősorban a feldolgozóiparra épít, mivel eredetileg nem rendelkezik búzán kívül értékes nyersanyaggal, így a játékosok többsége a feldolgozóiparban képzett, viszont mivel meghódítottuk Kínát, és van vasunk, most már jobban megéri a kitermelésben is fejlődni. Ugyanakkor kicsit rizikós, mert minden ellenségünk megpróbálja megszerezni tőlünk az értékes gyarmatainkat, és ha esetleg sikerül, akkor máris nem éri meg ennyire, vagy külföldön kell dolgoznunk, ugyanis az adott terület elfoglalásakor az ott élők nem költöznek csak azért, mert megváltozott a hatalom. eMagyarország pillanatnyilag a játék legerősebb állama, így vezető szerepet játszik a frissen megalakult Phoenix nevű szövetségben, ami 15 ország összefogásával jött létre. Ennek megfelelően mi játsszuk a főellenség szerepét minden ellenséges állam számára. Eddig sikeresen helytálltunk, azonban az egyre kevesebb új játékos miatt folyamatosan csökken az állományunk, így lakosság tekintetében csak a 6. helyen állunk 13000 fővel. Továbbá, mivel a játék eredetileg román fejlesztés, és az adminok többsége is román, elég sokszor ítélnek ellenünk kétes helyzetekben, ami nagyon demoralizáló tud lenni néha.

Milyen a hangulat a játékban? Főleg a politikai felhangokra gondolok, illetve hogy a valós életből mennyire megy

át a politika? Túlsúlyban vannak azok, akik a valós életben is inkább a régi határokat állítanák vissza, vagy azért mindenki felfogja, hogy ez egy játék?

Nos, ez elég változó. A választások előtt megy a kampány, a választások után a számonkérés, de talán a nagyobb ütközetek nyomják rá leginkább a bélyegüket a hangulatra. Ilyen csata általában havonta egy van, és ezen múlik, hogy a depresszió vagy a derűs jövő kilátásai-e a meghatározó tényezők. Ha csoportosítani kéne a játékosokat, akkor két fő típust lehetne elkülöníteni. Az egyik csoport a történelmi Magyarországot próbálja visszaállítani, a másik, aki ésszerűen gondolkozik, és habozás nélkül feladná mondjuk Burgerlandot, ha ez stratégiailag előnyösebb Magyarország számára, és inkább az értékes nyersanyaglelőhelyek elfoglalására fókuszálna a történelem újraírása helyett. Általában megtalálja mindkét csoport a közös nevezőt, de volt már példa arra, hogy komoly vita alakult ki egyes régiók felszabadításával kapcsolatban. Összességében elmondható, hogy a valós politika egyáltalán nem látszik meg a játékban, maximum annyiban, hogy itt mindenki politizálhat, így elég sokan élnek ezzel a jogukkal.

Te pillanatnyilag hol állsz a ranglétrán, illetve milyen speciális tevékenységet végzel?

Jelenleg 20. szintű General vagyok 12-es erővel, 7,5-ös feldolgozó skill-lel, ami azt jelenti, hogy egy kicsivel a középmezőny fölött vagyok. Van saját újságom, amiben animék ismertetésével foglalkozom kb. 80 előfizetővel. Jelenleg próbálok minél több aranyat felhalmozni, hogy céget alapíthassak, de mindig elmegy a pénzem nagyobb csatákban, így lassan gyűlik (a csatákban a harcosok pénz felhasználásával többbet és erősebbet üthetnek). Három kezdőt mentorálok, és igyekszem mindig az aktuális kormány parancsának megfelelően utazni a világban, és azokban a csatákban harcolni, ahol a legnagyobb szükség van a sebzésemre.

Van-e bármi befolyásunk a játék jövőjét illetően, vagyis a készítők figyelembe veszik-e az igényeinket (vagy úgy általában a játékosok igényeit)?

Igen. Például most jelent meg a játék honosítása, azaz már magyarul is lehet játszani. Az adminok viszonylag aktívak, nem telik el nap, hogy ne történne valami, amit ne kéne kivizsgálniuk, illetve általában reagálnak a kétezernél több szavazatot kapó újságok javaslataira és az aláírásgyűjtésekre. A játék fejlesztésével sincs gond, 1-2 havonta mindig megjelenik valami újítás, mint például az állampolgárság bevezetése, új szövetségkötési modul, és hamarosan érkezik az új harcrendszer is.

Hogy megy ez a harc pontosan?

Régebben úgy számolta a sebzésedet a rendszer, hogy találós kérdésekre kellett válaszolgatni, ami százalékos szorzót adott. Azonban mindenki csalt, ezért talán 1 éve ezt kivették. A csaták most építős-lebontós rendszerrel működnek: van egy alapfal, aminek védelmi értéke a megtámadott régió lakossága*150. A támadók bontják a falat, a védők pedig építik. Minden harc 24 óráig tart (kivéve, ha az elnök visszavonul), és ha a fal a csata végén az eredeti érték fölött van, akkor a védők nyertek, ha 0 alatt van, akkor a támadók, ha pedig a 2 érték között, akkor addig tart a csata, amíg vagy el nem éri a 0-át vagy az eredeti értéket (ez egyfajta hirtelen halál). Azt nem hiszem, hogy ezen módosítanának a jövőben, mivel elég jól működik. Inkább azon kéne csiszolniuk, hogy kevésbé akadozzon a rendszer a nagy csaták idején, mert gyakorlatilag nem lehet kivédeni, ha az ellenfél az utolsó 10 másodpercben üt egyet összehangoltan, és csak a csata után írja ki a gép, hogy lebomlott a 400.000-es fal – ezt a támadási módszert hívják nálunk atomnak.

Úgy általában nem túl látványos a játék, ez nem fogja vissza a dolog élvezetét?

Mivel ez egy böngészős játék, nem a látvány lesz az erőssége, itt inkább a közösségi élmény, a stratégiákon való agyalás, és a sajtó olvasása jelenti a fő élvezetet. Én órákat is el tudnék tölteni a világtérkép böngészésével, és különböző csaták statisztikai adatainak nézegetésével. Van pár újság, amire előfizettem, de a fanatikusok képesek külön képregényeket rajzolni egyes eseményekre reagálva, vagy híradót készíteni a youtube-ra, ami szintén elég élvezetes.

Szerinted mennyi lendület van még az eRepublikban, te meddig tervezel játszani? Úgy értem, hogy aki most kezdi csak el, lemaradt-e bármiről?

Mivel nincsen fejlődési korlát a játékban, aki most kezd, sosem érheti utol a már kezdetektől játszó embereket. Ugyanakkor a fejlődés exponenciálisan lassul, azaz nagyon gyorsan lehet fejlődni az elején, amit az állam még támogat is. Az elmaradás csak az erőben és a dolgozói skillben van jelen, a tapasztalati szint csak státuszszimbólum 12. szint fölött, és gyakran van rá példa, hogy egy pár hónapja játszó lelkes játékos kerül egy állam élére, vagy kulcsfontosságú pozícióba. Így bátran ki merem jelenteni, hogy aki most kezdi a játékot, nincs lemaradva semmiről.

Egy kicsit játszottam az eRepublikkal, és nekem elsőre túl bonyolultnak tűnt a játék – szerinted idő kell hozzá, és beletanul az ember, vagy azért még lenne mit ésszerűsíteni?

Kell egy kis idő természetesen, amíg beletanul az ember. Ha most kezdene valaki wowozni, az is kicsit összetettnek tűnne. Vannak még hibák a játékban, és lenne mit dolgozni rajta a fejlesztőknek, de én sok böngészős játékot próbáltam már, és ha választanom kéne, magasan ez vinné a pálmát. Mondjuk ha valaki CS-n nőtt fel, lehet, hogy nem ez álmai játéka, és kicsit lassan telik az a 24 órás csata, de egy kis ráérzéssel egész komoly függőség alakulhat ki.

Apropó függőség – szerinted komoly veszély ez, vagy azért nagyjából kordában lehet tartani? Vannak itt is olyanok, mint a WoW megszállottjai?

Szerintem egy átlagos játékos kb. napi 30 percet tölt el a játékkal, de a vezetőségben vannak nagyon beteg emberek, akiket még nem láttam offline azóta, mióta játszom, és napi 3-4 cikket is publikálnak. Persze az eRepublik a WoW számára nem jelent konkurenciát, de egy böngészős játékhoz képest elég jól lekötheti az embert, mivel nem ér véget ott a játék, hogy elvégzed a napi kötelező feladatokat, hanem viheted a pénzedet a valutapiacra, rugdoshatod az embereket a cégeidben, ráadásul angol nyelvtudással szinte minden témáról találhatsz valami érdekességet.

Te mit szeretsz és mit utálsz a legjobban, ha egy-egy dolgot kellene mondanod?

Legjobban azt szeretem, ha nyerünk, legjobban azt utálom, ha vesztünk. [nevet] Komolyra fordítva a szót, nem szeretem, hogy néha stratégiai patthelyzet alakulhat ki, és olyankor egyik fél sem mer kezdeményezni, nem történik semmi, csak halmozzuk a készleteket (habár ez is szükséges része a játéknak). Talán a világtérképet szeretem nézegetni a legjobban, és elmélázni, hogy milyen stratégiai manőverekkel lehetne romba dönteni ellenségeinket.«

»A HORVÁT SZTORI«

A másik interjúalannyal, Garmacorral megejtett beszélgetésünk során sok olyan történet került elő, ami jól jellemzi az eRepublik rejtett finomságait. A leginkább üzleti mogulként nyomuló srác szerint a játék legnagyobb hozománya az a rengeteg ismerős és barát, akit a játékon keresztül ismert meg: a hadsereg gerincét nagyon kicsi, 30-50 fős egységek adják, akik leginkább az összetartásukkal adják az erőt, ők ugyanis képesek hajnal háromkor felkelni egy jól időzített csapás érdekében. Tőle hallottam a magyarok leghírhedtebb akciójáról, a horvátok megszívatásáról: magyar játékosok hatalmas tömegekben vándoroltak át déli szomszédunk területeire, majd a szavazásnál a megfelelő helyre leadott voksokkal átvették a hatalmat a horvát döntéshozás fölött – a mindenre érvényes 90 százalékos adó csak az egyike volt az ellenség stílusos tönkretételének. Szintén ő mesélt az egyik leghíresebb magyar játékos kitiltásáról is: Quicksilver lapjának már 4000-nél is több előfizetője volt, mikor az adminok úgy döntöttek, eleget rontotta a levegőt eMagyarországon. Garmacor szerint a kezdők akkor járnak jól, ha felkeresik a http://hu.wikipedia.org/wiki/ERepublik oldalt – itt mindent megtudhatnak a játékról.«

Ha kedved támadt jó honpolgárrá, hasznos közösségi munkássá válni az interneten, csak látogass el az erepublik.com weboldalra, regisztrálj, és vedd fel a kapcsolatot a magyarokkal. Aztán ha valakiből elnök lesz, ne felejtsen el minket...

R.U.S.E.

»fejlesztő: Eugen Systems »kiadó: Ubisoft »web: www.rusegame.com

A majdnem kész csoda

A Ubisoft úgy tűnik ügyel arra, hogy ha stratégiai játék kiadása mellett dönt, az mindig valami egészen újat, egyedit nyújtson a játékosok számára. A hangvezérelt EndWar után most itt az ugyancsak forradalmi RUSE.

írta» CHRIS

December elején lehetőségünk nyílt arra, hogy pár hét erejéig kipróbálhassuk a RUSE béta változatát, amiben a többszereplős módba nyújtottak bepillantást. Bár a teszt elején még csak 1v1, később 2v2 és 3 fős FFA meccseket vívhattunk a játékban, végül annyira magába szippantott minket a dolog, hogy a teszt végén könnyes szemmel vastagon bekarikáztuk a megjelenési dátumot naptárainkban. No de lássuk, miről is van szó valójában!

HÁBORÚBAN MINDENT SZABAD

A ruse szó angolul annyit tesz: fortély, csel. Amint azt már az első videókból is sejteni lehetett, a program igyekszik belevonni a játékba olyan taktikai elemeket, melyeket minden eddig megjelent stratégiai játék nélkülözött – erre utal a játék címe is. A megtévesztésen, elterelésen alapuló harc persze nem éppen hangzik túl izgalmasnak, de aggodalomra semmi ok: a játék alapvetően hihetetlenül sokoldalú, rengetegféleképp játszható, és ezek az úgynevezett RUSE elemek csupán kiegészítő eszközként vannak jelen (bár rettentő fontosak a győzelemhez). A dolog lényege az, hogy meghatározott időközönként kapunk egy RUSE-kártyát, ami a képernyő bal felső sarkában található. Ezekből a kártyákból alapból közel tucatnyi létezik, s valóban számtalan taktikai cselhez folyamodhatunk általuk. De hogy megtudjuk, milyen kártyákról van szó, ahhoz előbb tisztában kell lennünk pár dologgal a játékkal kapcsolatban. A RUSE egy zónákra osztott térképen játszódik. Hasonlót kell elképzelni, mint a Company of Heroes esetében (de rengeteg más játékban láthattunk már hasonlót). A kapott kártyáinkat ezekre a zónákra aktiválhatjuk két kattintással, melyek aztán akár 2-3 percig is életben maradnak az adott terület felett. Bevethetünk csalihadsereget, elhelyezhetünk kamu épületeket, valamint használhatunk ennél jóval hatékonyabb eszközöket is támadásaink támogatására, vagy védelmünk érdekében. Ilyen például a Blitz kártya, amivel az adott zónában lévő egységeink jóval gyorsabban kezdenek el mozogni, vagy a rádiócsend, amivel láthatatlanná válnak csapataink, illetve az álcaháló, amivel épületeinket tüntethetjük el az ellenfél szeme elől. Fontos kártya még a kém, akinek segítségével az egy adott területen lévő ellenséges egységeket fürkészhetjük ki. A bétában található kártyák számával és hatékonyságával már most elégedettek voltunk, de ha minden igaz, még várható új lapok megjelenése a véglegesített változatig. Mivel a játékban nagyon nagy hangsúlyt fektetnek a felderítésre, arra, hogy mindig lássuk, hol vannak ellenséges egységek, vagy milyenek azok (gondoljunk csak bele a tüzérségi egységekbe, amik akár fél térképnyi területet is képesek átlőni), ezért ezek a kártyák elengedhetetlen kellékei lesznek csatározásainknak.

RUSE ALAPOZÓ

Beszéltünk a RUSE kártyákról, de még egy szó sem esett arról, hogy milyen is az alapjáték maga. Nos, a RUSE nagyjából olyan, mint a póker: a szabályokat pillanatok alatt megtanulhatjuk, mégis a rengeteg taktikai lehetőségnek köszönhetően akár hónapokba is telhet, mire mesteri szintre emeljük tudásunkat. A második világháború idejére helyezett játék elején egy főhadiszállással nyitunk, ahonnan épületeket helyezhetünk el az adott pálya

»Ideje odapörkölni az ellenségnek, hadd zavarodjon össze picit

»Bár az egész csak egy terepasztal, összességében hatalmas pályákon játszhatunk

úthálózata mellett. Ezen utak mentén aztán Supply Depot-kat húzhatunk fel előre meghatározott helyeken, amelyekből teherautókkal szállítjuk magunknak a játék egyetlen erőforrását, a pénzt. Ebből aztán laktanyát, repülőteret, tank- és tüzérséggyárat húzhatunk fel, attól függően persze, hogy milyen játékstílust részesítünk előnyben, vagy épp milyen nemzettel játszunk. Ezekben az épületekben aztán elkezdhetjük kiképezni egységeinket, akiket akár jó pénzért tovább is fejleszthetünk (például Panzer IV-ből lehet Tigris, és Király Tigris). Hat nemzet található a játékban, a szovjetek, az amerikaiak, az olaszok, a britek, a franciák és persze a németek, ezek mindegyikének más-más erősségei és egységei vannak. A franciák például képesek nagyon hatékony maginot-bunkereket létrehozni, a szovjetek olcsó gyalogsággal rohamozhatnak, a németek pedig kifejleszthetik a rettegett Tigris tankot, aminek aztán nem állhat az útjába más páncélos. De nehogy azt higgyük, hogy létezik olyan taktika, amire nincs ellenszer! Minden cselt kivédhetünk, minden egységtípusnak létezik hatékony ellenfele. A dolog lényege csupán az, hogy időben rá kell jönnünk, mire készül az ellenfelünk, hogy elejét tudjuk venni a meglepetésszerű támadásoknak. És itt jönnek a képbe a fent említett RUSE kártyák. Az egyik kedvenc trükköm például az volt, hogy a játék elején gyorsan felhúztam egy repülőteret, majd ott kifejlesztettem az ejtőernyős deszantosokat. Egy csalinak szánt páncélos oszlop megindítása után az ejtőernyősöket gyorsan bedobtam az ellenfél bázisához, és elfoglaltam azt. Amennyiben az ellenfél nem épített időben légelhárító ütegeket, akkor bizony enyém volt a győzelem, de ha mégis, s időben észrevette, mire készülök (ilyenkor jön a képbe az álcaháló, ami eltakarja az épületeket), akkor jó eséllyel megnyerte a játékot, hiszen túl sok erőforrásomat pazaroltam el erre, s közben védtelen maradtam a földi támadásokkal szemben. De ez csupán egy azok közül a fortélyok közül, amihez folyamodhatunk. A több száz egységtípusnak köszönhetően már most érezni lehetett, hogy sosem láthatunk majd két egyforma meccset.

A HÁBORÚ MŰVÉSZETE

A LÉNYEG, HOGY SENKI SE TUDJA, MIRE KÉSZÜLSZ

A zónákra osztott játéktérre elhelyezhetünk csali hadseregeket, felhúzhatunk kamu épületeket, kérhetünk álcahálót és rádiócsendet, amivel az egységeink válhatnak láthatatlanná. Ez fontos elemét képezi a játéknak, ugyanis ha elég sokáig titokban tudjuk tartani, hogy mire készülünk, gyors és halálos csapást mérhetünk meglepett ellenfeleinkre.

LÁTVÁNYORGIA

Mindamellett, hogy egy nagyon izgalmas, sokoldalú játéknak ígérkezik a RUSE, nem szabad szó nélkül elmennünk amellett a tény mellett, hogy szemkápráztatóan jól néz ki. A játék interfésze rettentő minimalista, mindössze egyetlen apró gomb jelzi a sarokban, hogy itt bizony nemcsak nézők, de játékosok is lehetünk. Ezt az apró gombot megnyomva aztán előgördül egy pofás menü, amin keresztül villámgyorsan tevékenykedhetünk. Mindez csupán azt támogatja, hogy egy fél pixellel se takarja el több a játékteret, mint amenynyinek muszáj. Apropó játéktér: egyetlen apró egérgörgetéssel hihetetlen mélységekig lenagyíthatunk a tájra, ahol aztán olyannyira részletes látvány terül elénk, hogy akár megszámolhatnánk a fákon a lévő leveleket is. A falvak, a városok, az épületek, az erdők mind-mind nagyszerűen festenek. Persze ezen a szinten játszani már nem annyira lehet, csupán a szemünket kényeztethetjük, mindenesetre a dolog technikai megvalósítása valami eszméletlen. Ráadásul mindez ultragyors sebességgel fut, tehát még egy közepes konfiguráción is minimum 40 FPS mellett hasított nekünk a játék, miközben nem szabad elfelejtenünk, hogy ez még csak a béta volt.

HETEKEN BELÜL

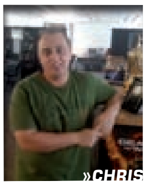
A RUSE-nak egyelőre nincs pontos megjelenési dátuma, de valamikor ez év elejére tervezik azt. Az biztos, hogy mi már tűkön ülve várjuk a napot, amikor kezeink közé kaparinthatjuk a végleges változatot. A béta remek alkalom volt arra, hogy bebizonyítsák számunkra, hogy bizony van még kiaknázatlan terület az RTS piacon, s még mindig képesek nekünk újat mutatni ezen a téren.«

»A tereptárgyak határozzák meg, hogy mit látnak az egységek: a városban például korántsem annyit, mint a mezőn

MŰFAJ»	»RTS
MEGJELENÉS»	»2010. Q1
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/1612

»A RUSE igyekszik több téren is újat mutatni a stratégiai játékok piacán, aminek az lett az eredménye, hogy alig tudtuk letenni a bétatesztet. Nagyszerű játék, hihetetlen látvánnyal.



»CHRIS

PRO
»Sokoldalú taktikázásra ad lehetőséget a számtalan RUSE kártya. Ráadásul eszméletlenül szép is.

KONTRA
»Újabb második világháborús RTS – bízzunk benne, hogy van még rá igény a szerkesztőségen kívül is.

Tales of Monkey Island

»fejlesztő: Telltale Games »kiadó: Telltale Games
»web: www.telltalegames.com/monkeyisland

Grog, kalózok, majmok és vudu...

2009 egyik nagy meglepetése volt a Monkey Island franchise feltámasztása. Nemcsak egy felújított első részt, de egy új minisériát is kaptunk, ráadásul az eredeti alkotógárda tagjainak közreműködésével. Ezt csak elrontani lehetett volna...

írta»]{REDENC

És szerencsére „nem sikerült" elrontania a Telltale Games brigádjának, pedig volt benne nem kis kockázat: megőrizni az eredeti sorozat erényeit, ugyanakkor mindezt a mai kor igényeinek, elvárásainak, trendjeinek megfeleltetni. Elsőre lehetetlennek tűnő vállalkozás, hiszen sajnos a mai kor játékosai már nem szeretnek annyit gondolkodni, márpedig ez a saga mindig is a kihívásokról szólt, plusz a két dimenzió fogalmát sem fogadják már el az univerzumukban, és ugye az elődök ebben a létsíkban éltek – térbe helyezni a jól ismert karaktereket szintén nem kis feladat. Hogy kicsit előreszaladjak: ezt a két kockázati tényezőt nagyjából sikerült kiküszöbölniük a srácoknak, bár ennek százalékos megítélése egy régi kaland- és majomrajongó szemével nézve kétségkívül alacsonyabb, mint egy, a szériával most ismerkedő ifjú játékos perspektívájából, aki ebbe a dimenzióba és könnyedebb stílusba született.

A KARIB-TENGER KELEKÓTYA KALÓZAI

De kezdjük az elején. A Tales of Monkey Island közvetlen folytatása az előző szériának, bár annak ismerete híján is élvezhető, hiszen az alapszituáció (gonosz karakter elrabolta jó főhős kedvesét) anélkül is érthető, hogy tudnánk, kicsoda is Guybrush Threepwood (Mighty Pirate™), becses neje, Elaine Marley, és az ördögi LeChuck kalózkapitány, illetve a később felbukkanó és központi szerepet játszó enigmatikus Voodoo Lady, de nyilvánvalóan a számtalan utalást, „bennfentes poént" csak a régebbi részeket ismerők értik majd; mivel az utolsó etap 2000-ben jelent meg, remek ötlet volt a LucasArts részéről, hogy múlt nyáron piacra dobta az első felvonás HD minőségű verzióját, így legalább az alapokat megismerhette az, akinek kora miatt vagy más okból kimaradt volna a műfaj egyik alapvetése. A sztori egyébként, akárcsak az elődök esetében, egy mondattal körülírható: miközben Guybrush megpróbálja sokadszorra is legyőzni ősellenségét, ismét elront valamit, emiatt a Karibi térségre szabadít egy rettentő ragályt, amely szép lassan megfertőz minden kalózt – az ellenszer, legalábbis a vudu nagyasszonya szerint, egy hatalmas spongya, amely magába szippantja majd a zöld kórt. Természetesen, ahogy az lenni szokott, nem lesz olyan egyszerű az egész, mint amilyennek hangzik, hiszen ismét rengeteg fordulat, csavar, meglepetés vár ránk – az íróknak mindenképp kijár a dicséret, még akkor is, ha véleményem szerint nem minden rész sikerült egyformán ütősre, a viharzó tengerhez hasonlóan hullámzik a színvonal, de szerencsére a leggyengébb rész is a mai átlag fölött van, tehát akkora baj nincs...

Az mindenképp látszik, hogy az alap tetralógiát készítők is benne voltak a fejlesztőcsapatban, sőt a jó öreg Ron Gilbert (ahogy a stáblistában szerepel, a „majmológia professzora") is beugrott a régi kollégákhoz némi ötletelésre, mert nagyjából ugyanazt kapjuk, mint amit azokban (elsősorban az első három epizódban) annyira szerettünk: abszurdba hajló, néhol fárasztó poénokat, remek párbeszédeket, szerethető karaktereket, és megfelelő kihívást nyújtó feladványokat. Utóbbiak leginkább tárgygyűjtögetésből és -kombinálásból állnak, bár van egy-két mászkálós feladat, amit én kissé feleslegesnek éreztem, főleg, hogy az újfajta, közvetlen irányítással jómagam nem igazán tudtam megbarátkozni – a Wallace-hoz hasonlóan ugyanis hősünket itt is az iránygombokkal tereljük, a klasszikus point 'n' click metódustól eltérően, és ez nekem valahogy még mindig stílusidegennek tűnik. Van egy-két olyan teendő, amelyhez az angol tudás nem árt, bár némi türelemmel, próbálgatással és sok talpalással azért túl lehet jutni rajtuk. Egyébként a lényeg most is az, hogy a remek sztorit előregörgessük sok dumával és némi tárgyhasználattal – a kettő aránya változó, de nagyjából egyensúlyban van. Igazából sem az „ős-szigetelőket", sem az új, de a kalandműfajt ismerőket nem fogja meglepetésként érni a játékmechanizmus – a Monkey Island még mindig a legklasszikusabb kalandjáték.

MÖGÖTTED EGY HÁROMDIMENZIÓS MAJOM

Ami viszont nem klasszikus, az a grafika; nyilván ezt érheti a legtöbb kritika, elsősorban a régi játékosok részéről, hiszen a TTG nemcsak eggyel növelte a dimenziók számát, de a térbe úgy emelte át a jól ismert karaktereket, hogy kissé átszabta a kinézetüket. Jómagam elég hamar megszoktam az új fizimiskát, bár hozzáteszem, itt sem egyenletes a nívó: a modern Elaine nekem annyira nem

»AZ ÖRÖKSÉG ÁPOLÓI«

Az, hogy az új szériát nem a LucasArts készítette, hanem a Telltale Games, csak részben igaz, ugyanis a régi tetralógia alkotóinak jó része ma már a TTG stúdiójában hegeszt, így aztán többen is elmondhatják magukról, hogy dolgoztak az öt Monkey-játék valamelyikén. Először is a TOMI létrehozásának vezetője maga a franchise egyik atyja, Dave Grossman volt, az egyik tervező és író pedig Mike Stemmle, az Escape from Monkey Island (és a Sam & Max Hit the Road) vezető dizájnere. A művészeti főnökök egyike az a Derek Sakai, aki annak idején a Curse... fejlesztésekor Guybrush egyes animációit, közte a híres kardpárbajt készítette, a másik Dave Bogan, aki szintén ennek a résznek az animátora volt. A komponista újra Michael Land, aki a teljes Monkey Island-széria zenéjét szerezte (meg a többi LucasArts-legendáét...). No és ahogy a cikkben említettem, a jó öreg Ron Gilbert (képünkön), ugyancsak a sorozat egyik szülőapja, konzultánsként ugyancsak meglátogatta a régi kollégákat. Igazi „dream team"...

Majommesék fejezetekre bontva...

Ahogy a cikkben is említettem, az öt epizód egyetlen egészet alkot, így ezúttal semmit nem árulok el a történetből, nehogy bármilyen poént lelőjek a játékot még ki nem próbálók számára, inkább amolyan miniértékelést nyújtok most át az egyes részekről.

LAUNCH OF THE SCREAMING NARWHAL

Érzésem szerint az első rész amolyan „biztonsági start" volt a fejlesztők részéről: ne ijesszünk el senkit, legyen családbarát, szórakoztató, könnyed, érje el azokat a játékosokat is, akik eddig még csak nem is hallottak a Monkey Island-szériáról (higgyétek el, vannak ilyenek jó páran...). Ebből fakadóan kezdésként megismerkedünk a szereplőkkel és a sztorival, kapunk egy adag elég jól kiegyensúlyozott feladványt – de nem ez a széria legjobb epizódja. Kezdésnek azért bőven megteszi, a végére pedig került egy ügyes „cliffhanger" is.

THE SIEGE OF SPINNER CAY

A második fejezet sztorija már jóval erősebb, mint a nyitányé. Főhőseink mindegyike vagy testileg vagy lelkileg megváltozik a megszokotthoz képest, s bár az egésznek van valami zavarba ejtő disneys aromája (főleg a fura sellőfélék miatt), a humor, az animáció, a remek szinkronhangok elviszik a hátukon az egészet. A kihívás azért itt sem túl magas, és a játékidő is jóval rövidebb, mint gondolnánk, viszont a zárójelenet itt is egy remek „folyt. köv.", szóval aki idáig eljut, az biztos, hogy már be is fogja fejezni a szériát...

LAIR OF THE LEVIATHAN

Különös nyitóhelyszínnel indul a harmadik kalandunk, ebben az epizódban kiemelkedően magas a humorfaktor, és a maga nemében egyenesen zseniális dialógusokkal és szinkronnal találkozhatunk, valamint nagyszerű ötletek várnak majd ránk (a grimasztanulás picit felidézi az inzultálós kardozást) – tehát a harmadik rész a sorozat eddigi legjobb darabja, ráadásul itt tér vissza egy régi „jó fej" cimbora is. Sajnos a kihívás itt sem magas, elég egyértelmű feladatok várnak ránk, ám az előbb említett jóságok miatt elnézzük neki. A stáblista pedig igazi csillagos ötös, nézzétek végig!

THE TRIAL AND EXECUTION OF GUYBRUSH THREEPWOOD

Amilyen különös a cím, annyira érdekes maga a sztori is. Bevallom, nekem ez a rész a kedvencem, holott új helyszín egyáltalán nincs, új szereplő se nagyon akad (habár egy másik kedves [?] ismerős főszereplőként tér vissza), és itt-ott akadnak döccenők a feladványokban, ám mindezért maradéktalanul kárpótol a nagyon jó ívű történet, egy nagy érzelmi csúcsponttal (bizony, nincs mit tagadni, én bizony elérzékenyültem), és egy még durvább zárójelenettel, olyannal, amely után sokáig nem térsz magadhoz. Tapsvihar!

RISE OF THE PIRATE GOD

Kétségkívül a legkülönösebb hangulatú epizód, nekem picit a Grim Fandango ízeit hozta vissza, ami mindenképpen örömteli. Picit sok mászkálás van, pár újabb következetlenség, ám végre van egy-két remek puzzle, sőt ha más formában is, de az emlegetett inzultálós kardpárbaj is visszatér, minden visszadöccen a rendes kerékvágásba – ilyen egy hamisítatlan Monkey Island-játék! A stáblista végét pedig feltétlenül várjátok meg, mert ott csattan el az igazi poén. Ha a hatodik rész, vagy ha úgy tetszik, a második minisszéria legalább ilyen lesz, akkor már megéri rá várnunk....

»HÁROM A GONOSZ KALÓZ«

A Telltale Games mindent elkövetett, hogy megnyerje az eredeti franchise szinkronhangjait a játékhoz. Dominic Armato esetében ez nem volt nehéz, hiszen a srácok szerint Guybrush (zseniális!) életre keltője a „legnagyobb Monkey Island fanboy", Elaine szerepében pedig a Curse... után ismét Alexandra Boydot hallhattuk (képünkön). A legérdekesebb azonban LeChuck megformálása: az első epizódban a démonkalózt Adam Harrington intonálta, a második, harmadik, negyedik részben az emberré vált karaktert Kevin Blackton, míg az eredeti hangszínész, Earl Boen az ötödik részbe kapcsolódott be, hogy felidézze nekünk a régi szép időket. Szerencsére a minőségen mindez nem látszik, ahogy az sem, hogy a színészek nem is találkoztak a felvételekkor: Alexandra Boyd például egy londoni stúdióban mondta fel a szöveget, miközben Skype-on keresztül kapta az instrukciókat Kaliforniából. Hiába, ha a modern technika és a profizmus találkozik...

»INSPIRÁCIÓK«

A Monkey Island-széria szülőatyja, Ron Gilbert saját bevallása szerint (grumpygamer.com/6476640) két forrásból merítette az ihletet: az egyik múzsa a Disneylandek híres attrakciója, a Pirates of the Caribbean (ez leginkább egy kalózos témájú szellemvasút, és az 1964-65-ös világkiállítás nagy sztárja volt), a másik és legfőbb pedig Tim Powers 1987-es bestsellere, az On Strangers Side (magyar nyelvű leírás: tinyurl.com/timpowers). Érdekes fordulata a sorsnak, hogy a Miki egeres cég, amely 2003-ban létrehozott egy remek és azóta dollármilliókat fialó moziszériát saját vidámparki látványosságából az akkoriban fellángolt kalózos romantikát meglovagolandó, a negyedik, 2011-ben bemutatásra kerülő filmjének alapanyagához épp Tim Powers szóban forgó regényének jogait vásárolta meg...

»KINCSVADÁSZAT!

MEGSZÁLLOTT ÉS KITARTÓ RAJONGÓKNAK AJÁNLVA

A Telltale meglepetéssel is kedveskedett a rajongóknak. Ehhez kell egy TTG regisztráció, majd a játék elindítása után a felhasználói névvel és jelszóval be kell jelentkezni a nyitóképernyőn, végül a főmenüben a Treasure Hunt gombra bökve megkezdődik a móka. Ha megvan a cucc, a játékból kilépve a kincsvadászat honlapján (www.telltalegames.com/treasurehunt) igényelheted a nyereményedet. A kutatáshoz szükséges térképdarabokat a TTG oldalain (www.worldofmi.com, talesofmi.net, miwiki.net) lehet fellelni, bár jól el vannak dugva...«

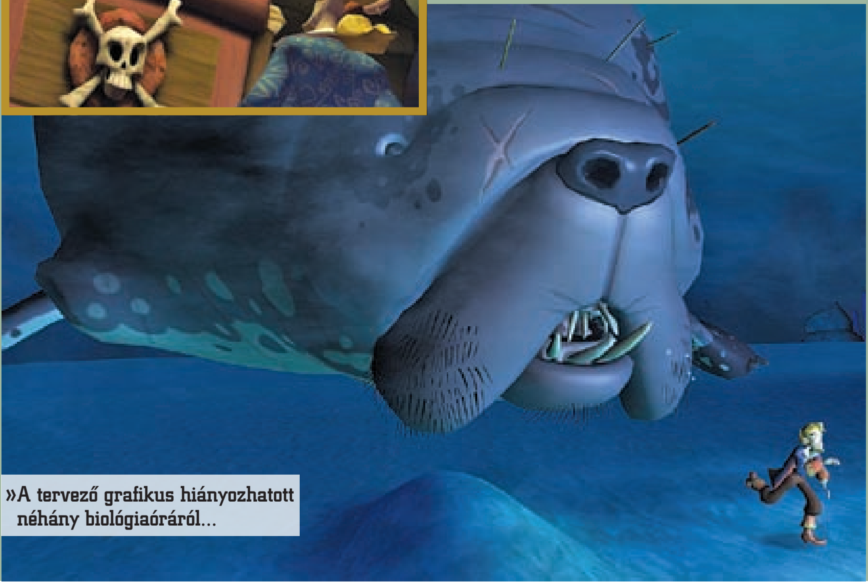
tetszik, és sajnos a figurák kidolgozottságában is éreztem némi elnagyoltságot: a főbb hősökre mintha több figyelmet fordítottak volna a fejlesztők mint a többiekre, egyes kalózok eléggé baltával faragottak, ami lerontja az amúgy kedvező összképet. Az új szereplők közül a francia udvarból szökött Marquis de Singe doki borzalmasan irritáló koma, viszont Morgan LeFlay kalózvadász az epizódok végére teljesen belopta magát a szívembe, véleményem szerint az egész franchise egyik legjobb karaktere, és nagyon megkedveltem a hűséges kormányost, Van Winslow-t is. A régi részekből egyébként a korábban felsoroltak közül felbukkan még két olyan figura, akik szerintem kihagyhatatlanok voltak, szerepeltetésük csillagos ötös, kilétük azonban legyen meglepetés -- szerencsére hozzák jól megszokott formájukat, ami ugye ismét fontos a folytonosság miatt.

Apropó „megszokott forma”: a szinkronhangokra egy szavunk se lehet. Nagy-nagy örömömre a készítőknek sikerült leszerződtetniük egyrészt az eredeti hangszínészeket (Dominic Armato egyszerűen zseniális Guybrush szerepében, nálam ő valami különdíjat mindenképp megérdemel), illetve az új „fellépők” is megérdemlik a gázsijukat és a közönség tapsát. Mindehhez társul a jó öreg Michael Land szokásosan hangulatos zenéje – az audiocsomag tehát abszolút rendben van.

SZÍVVEL-LÉLEKKEL

A zárszó előtt essék szó még egy tényezőről, amely megoszthatja a játékosokat: a Tales of Monkey Island azon miniszériák sorát gyarapítja, amelyek egyetlen, összefüggő történetet mesélnek el, azaz tulajdonképpen egyetlen (megfelelően hosszú) játékot kaptunk, ötfelé vágva. Ez lehet, hogy kivívja sokak nemtetszését, de érdekes módon amennyire ellenére vagyok amúgy ennek az egyre jobban elharapózó módinak, most ezzel is sikerült megbarátkoznom, mert mind az egyes epizódok lezárása, mind azok indítása, a tévésorozatokból ismerős és ötletesen kivitelezett „ez történt eddig” felvezetéssel kiválóan sikerült. Úgy tűnik, a TTG belejött a dologba – vagy talán én szoktam hozzá, kit tudja...

Az összegzés ez esetben mindenesetre nem nehéz: Dave Grossman és csapata ismét egy kitűnő, szórakoztató kalandjátékot rakott le az asztalra, ráadásul megint sikerült feléleszteniük egy régi, nagyszerű szériát. Ha lehet is vitatni pár döntésüket, ha lehet is itt-ott fogást találni az újszülöttön, az új Majom-sziget így is könnyen utat találhat a szívünkbe. S bár új klasszikus nem született, egy méltó utód igen – ismerve a mai trendeket, ennél többet én nem is vártam el. Majd talán a hatodik részben...«



»A tervező grafikus hiányozhatott néhány biológiaóráról...

»Tales of Monkey Island«

GRAFIKA»	»82%
HANG ÉS ZENE»	»96%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»88%

www.pcguru.hu/1685

»Remek sztori öt részre felszeletelve. Szerethető, klasszikus kalandjáték nemcsak az eredeti szériát ismerőknek, a kelleténél talán picivel több kompromisszummal a mai trendek miatt...

»]{REDENC

PRO »Majdnem tökéletes hangok, szerethető karakterek, remek humor és sztori.

KONTRA »A direkt irányítás furcsa. A sztorivezetésben, a feladványokban vannak következetlenségek.

GÉPIGÉNY» 2,0 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB SM1.4 DX8.1 VGA, 1,4 GB HDD

»89%«

GREED
BLACK BORDER

»fejlesztő: Clockstone Studio
»kiadó: HeadUp Games
»web: www.clockstone.com

Diablo sugárvetővel

Gyilkos robotok, motoros fűrésszel felszerelt zombik és egyéb rémségek törnek háromféle hős életére a világűrben bolyongó bányászűrhajón. A Greed című osztrák sci-fi shooter a Diablo és a StarCraft elemeit próbálja vegyíteni...

írta» BADSECTOR

Vajon ki mire asszociál a „greed" (angolul kapzsiság) szó hallatán, ha egy felülnézetes sci-fi shooterről van szó? Először talán a nagyvállalatok kapzsisága ugrik be, ami a Nyolcadik utas: a Halálból és más sci-fi eposzokból is ismerős, és ehhez a játékhoz is passzol, ugyanis az eléggé összecsapott sztoriban megakorporációk is szerepelnek. Esetleg eszünkbe juthat még az is, hogy a fejlesztők azért adták ezt a címet, mert a három főszereplő jó pénzért mindent elvállal. A sokat látott tesztelőben pedig az a cinikus gondolat is felsejlik, hogy az újabb sci-fi témájú hack 'n' slash-re leginkább a kiadó és a fejlesztők „kapzsisága" jellemző, akik gátlástalanul próbálják a Diablo receptjét lekoppintani. Azonban a Greedet elnézve sokkal valószínűbbnek tartom, hogy pusztán azért lett ez a játék címe, mert rövid, és a fejlesztőknek semmi más nem jutott eszükbe.

A BLIZZARD UTÁN SZABADON...

Épp ez az ötlettelenség jellemzi a játék klisékre építkező sztoriját is. A távoli jövőben járunk, amikor különböző emberi és idegen lények kolóniái harcolnak egymással egy ikariumnak nevezett anyagért. Ez a nehezen megszerezhető anyag teszi lehetővé az űrutazást, birtoklásával pedig a kolóniák a többiek feletti uralmukat is megszilárdíthatják. A háttértörténetet a rövid intróban az ide-oda kapcsolgatott tévéállomásokból tudjuk meg, de túlzott jelentősége úgysem lesz, a lényeg úgyis a hack 'n' slash akción és lövöldözésen van. A játék elején három karakter közül választhatunk, akik mind kísértetiesen hasonlítanak a StarCraft hőseire, különös tekintettel a szőke mesterlövész leányzóra (plasma), aki egy az egyben olyan külsőségekkel bír, mint Nova, a soha el nem készült StarCraft: Ghost hősnője.

A szöszkén kívül még a gépfegyverrel felszerelt macho tengerészgyalogos (marine), vagy a lángszórós „pyro" között választhatunk. A külsejükön kívül az igazi különbség a harcmodorukban rejlik: a pyro közelharcban jeleskedik, komoly páncélzatot tud hordani, a rá támadó ellenséget pedig különféle lángszórókkal süti meg, a plasma ennek fordítottja, tehát gyenge páncélt visel, de precíz lövéseivel hatalmas erejű találatokat tud bevinni, a marine pedig egyfajta átmenet a kettő között. Sajnos a történet és a dialógusok (illetve a játék elején inkább csak monológok...) szempontjából – a múltjukról szóló meglehetősen igénytelenül összecsapott leírásokat leszámítva – semmilyen különbség sincs közöttük.

HŐSAKADÉMIA

Szerencsére a történet igénytelensége ellenére a játékmenet a Diablo rajongók számára aránylag

»A mutáns skorpiók átszöktek a Falloutból...

»A zombik pedig az összes többi zombis programból jöttek át...

»SCI-FI SHOOTEREK PAR EXCELLENCE«

Az egyik leghíresebb felülnézetes shoot-em-upot, az Alien Breedet még az ősidőkben, 1991-ben készítette Amigára a Rockstar őse, a Team 17. Ebben még nem találtunk semmilyen RPG elemet, a lényeg a non-stop akció volt és semmi más. A műfaj persze egyre népszerűbbé vált, ám az 1995-ös Crusader: No Remorse-ra kellett várni, hogy valami igazán emlékezetes készüljön az izometrikus sci-fi shooterek között. Az Ultima játékok motorjával készült akció-kalandban egy vörös páncélba öltözött elit katonát alakítottunk, akit elárultak, és akinek egykori főnökei, a WEC Corporation vezetősége ellen harcolva kellett a lázadókat segítenie. A játékban az akció mellett a logikai feladványok is domináltak: a megfelelő útvonalhoz ajtónyitó kártyákat kellett megtalálnunk, csapdákon, akadályokon keresztüljutnunk. Bár szerepjátékos rész nem volt benne, sokkal többet használtuk a fejünket, mint a Greedben… Végül az utolsó játék, amelyet még érdemes megemlíteni, a Space Siege, Chris Taylor legutóbbi – sajnos elég felejthető – alkotása. A Greed tulajdonképpen a Space Siege klónja, mindössze a grafikában lelhetünk fel különbségeket.

kellemes órákat tartogat. A vizualitásában a sci-fi horrorokat, illetve a StarCraftot idéző nyomasztóan sötét bányászűrhajót bejárva hőseinknek többek között a zombivá változott legénységgel, és különféle ellenséges robotokkal kell megküzdeniük, akik eleinte csak kisebb csoportokban, később egyre nagyobb mennyiségben támadnak. Védekezésül tömérdek fegyvert, páncélt, sisakot és hozzájuk tartozó fejlesztést találhatunk. Ezeknél mondjuk Clockstone csapata nem csillogtatta meg a kreativitását, tehát különlegességekre, speciális lézerpuskákra, vagy egyéb nyalánkságokra nem szabad számítani: egyre jobb cuccokat kapunk, és ebben ki is merül a fejlesztések tárháza… A harmadik szinttől kezdve már vásárolhatunk és eladhatunk egy kereskedő segítségével, addig viszont csak a megtalált harci eszközökre hagyatkozhatunk. Természetesen – mint minden jól nevelt Diablo-klónban – itt is folyamatosan fejleszthetjük karakterünket. Passzív és aktív képességek tömkelegét tanulhatjuk meg, de egyszerre csak egy aktív, egy támadó passzív és egy védekező passzív képességet használhatunk. Szintlépéskor életerőnket, páncélzatunkat és energiaszintünket is fejleszthetjük, és jól meg kell gondolnunk, melyikre rakunk, mert ha rosszul döntöttünk, közvetlenül a fejlesztés után nem tudunk visszalépni, pedig azért ez egy szerepjátékban alapvető funkció. A különleges képességek mellett a Clockstone valamilyen „egyedi” lehetőséggel is ötvözni akarta a szokásos hentelést: hősünkkel a WASD, illetve a szóköz gombokat használva gurulhatunk félre az ellen lövései, vagy csapásai elől. Ez a mozdulat egyébként az ősrégi Crusader: No Remorse-ra emlékeztet – ilyenkor révedek vissza a múltba, hogy mennyivel hangulatosabb volt az a játék a manapság szebb, ám annál unalmasabb sci-fi shootereknél. A félregurulással amúgy szerintem nincs sok értelme szószölni, sokkal egyszerűbb visszarohanni és közben hátrafelé lövöldözni.

»A Greed minden idők legnagyobb csendben kiadott játéka: egy gamespotos galérián kívül az égvilágon semmilyen online sajtó sem foglalkozott vele, a kiadást pedig nulla marketingmunka előzte meg…«

CSILLI-VILLI

Ahhoz képest, hogy a Greed budget kategóriájú játéknak számít, a grafikája meglepően jó. A fejlesztők a három karaktert egész szépen kidolgozták, különös tekintettel a csinos szőke mesterlövész lányra. A forgatható, zoomolható 3D-s motornak köszönhetően jól kivehetőek a bányászűrhajó részletei, és a robbanások és egyéb effektusok terén sem kell panaszkodnunk. Sajnos a látvány iránti kezdeti lelkesedésem fokozatosan alábbhagyott, ahogy újra és újra ugyanazokat a folyosókat, termeket láttam, magyarán a környezet enyhén szólva önismétlő. A különféle funkciójú támadó robotok és mászkáló zombik terén sem fertőzte meg hatalmas kreativitás a fejlesztőket, de a többi látványelem tükrében azért ezek is elviselhetőek. A hanghatásoknál is érződik az olcsó költségvetés áldatlan hatása: a zombik például olyan hangon hörögnek, mint egy köszvényes, székrekedéses béka, a szinkront pedig minden bizonnyal a derék fejlesztők saját maguk oldották meg – túlórában.

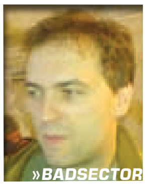
AZ ŰRBEN SENKI SEM HALLJA, HA HORKOLSZ

Na jó, ez kicsit kegyetlen volt. A Greed: Black Border közel sem olyan unalmas, csak hosszú távon válik monotonná. Igazán kár érte, mert a sok fantasy hack 'n' slash mellé egy sci-fi témájú épp jókor jött, és egy kicsit nagyobb költségvetéssel, jobb sztorival és változatosabb pályákkal megspékelve nagyobb sikert arathatott volna. Sok mindent elárul az is, micsoda „fenomenális" marketingmunkát végzett vele a HeadUp Games: a játék megjelenése után az égvilágon semmit sem lehet róla az interneten találni. Ebből is sejthető, hogy a Greed minden bizonnyal gyorsan eltűnik majd a süllyesztőben, pedig ennél azért többet érdemelt volna…«

GRAFIKA»	»86%
HANG ÉS ZENE»	»58%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»68%

www.pcguru.hu/1732

»A Greed tipikusan az a sci-fi shooter, amellyel pár unalmas délutánt, vagy estét el lehet ütni, de semmi többet nem szabad várni tőle.



»BADSECTOR

PRO »A pörgős játékmenethez igen látványos grafika párosul.

KONTRA »Önismétlő környezet, a kreativitás és az újítások általános hiánya jellemzi a játékot.

GÉPIGÉNY» P4 3.2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VRAM, 1 GB HDD

»68%«

»Greed: Black Border«

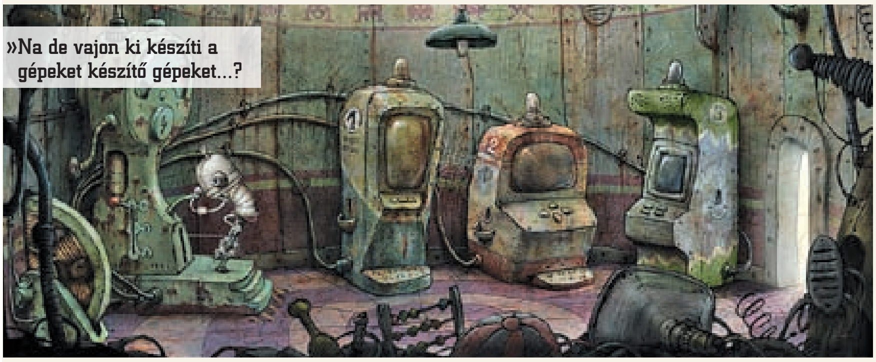
»fejlesztő: Amanita Design »kiadó: Amanita Design
»web: www.machinarium.net

Gép testben ép lélek

Mindig öröm, ha egy független fejlesztésű játék megvalósul, főleg, hogy az ilyesfajta próbálkozásokat nem kötik súlyos szerződések, így merhetnek újak és eredetiek lenni. A Machinarium sem kivétel, igazán kedves darab.

írta» CHOCHO

Persze az, hogy kedves, még nem elég az üdvösséghez. Ahhoz, hogy játékként is megállja a helyét, olyan ötleteket kell felvonultatnia, melyek miatt az ember inkább nyúl ehhez az aprócska gyöngyszemhez, mint veszi elő az éppen legmenőbb FPS-t, amiben már fizikai modellezést kapott a kiloccsanó agy is. A Machinarium viszont nem okoz csalódást. Műfaját tekintve egy logikai feladványokon alapuló kalandjátékról beszélünk, mely a régi nagyok ötletességét és nehézségét kombinálja olyan bájjal, amit csak az tud megérteni, aki kipróbálja az Amanita Design robotos programját. Hangulat, lenyűgöző dizájn és az igazi profikat is megizzasztó feladványok... ez a Machinarium.


»Na de vajon ki készíti a gépeket készítő gépeket...?

ROBOTOLÁS

Történetünk főhőse egy aprócska robot, akit valamilyen ismeretlen oknál fogva száműztek otthonából, Robotvárosból. A játék elején épp egy szemétszállító gép repíti egy roncstelep felé, ahol első feladatunk saját testünk összeszerelése lesz. Robotunk nem annyira elveszett, mint elsőre látszik, ugyanis kezével elég messzire ki tud nyúlni, sőt, a magasságát is szabályozhatjuk az egér segítségével. Mihelyst összeszedtük magunkat (szó szerint), elsődleges célunk a hazajutás lesz, s ha már épp arra járunk, a barátnőnket sem ártana megmenteni. Szó mi szó, a sztori nem nagy szám, és ezen az sem segít, hogy a robotok világában senki sem beszél. Mindenki csak mormog, mi pedig a fejük felett megjelenő gondolatbuborékok alapján fordítjuk le, hogy miről is van szó. Ennek ellenére mégis rendületlenül törünk előre, és attól függetlenül, hogy hősünknek még csak a nevét sem tudjuk meg, valahogy elkezdünk kötődni hozzá. Időről-időre betekintést nyerünk múltjába, megaláztatásaiba, félelemmel teli fiatalkorába, s ennek köszönhetően megsajnáljuk, jobban, mint egyes kalandjátékok szófosó karaktereit. Az, hogy a világ, amiben járunk, idegen és félelmetes, csak rátesz egy lapáttal az érzésre, hogy nekünk bizony itt rendet kell csinálnunk. Robotváros nem vicces, nem szeretetreméltó és nem is otthonos. Inkább egy karikírozott posztapokaliptikus metropoliszra hasonlít, még úgy is, hogy a benne élő robotok valójában az emberek megfelelői. Lesz itt idős bácsi, kiskutyáját sirató behemót, kötelességmániás rendőr, és még sorolhatnám. Unatkozni tehát nem fogunk.

LOGIKUS GÉPIESSÉG

Mivel a Machinarium egy kalandjáték, játékmenetének savát-borsát a fejtörők adják. Szerencsére az Amanita Design fejlesztői nem erőltették a műfaj megújítását, így a Machinarium egy 2D-s, rajzolt program lett, melyben a beszélgetések száműzése miatt a tárgyhasználat lesz az elsőd-

»MINI A JÁTÉK, DE ERŐS!

AVAGY MIBŐL JÖHET MAJD MÉG TÖBB AZ ESETLEGES FOLYTATÁSBAN...

A Machinarium több minijátékot is tartalmaz, melyek közül csak egy van, ami a reflexekre koncentrál az agyműködésünk helyett. Ez az utolsó ilyen megmérettetés lesz, ahol a feladatunk egy pisztollyal felfegyverzett kis vírusirtó irányítása lesz, hogy elimináljuk a rosszindulatú férgeket egy számítógépben. A nemes feladat az egyedüli akcióelem a Machinariumban, és bár könnyedén hihetnénk azt, hogy emiatt kilóg a sorból, az igazság az, hogy épp jókor jön, hogy levezesse a sok agyalás okozta feszültséget. Hiába, az Amanita Design nagyon érti a dolgát, hisz még az olyan furcsa ötletek, mint a lövöldözés is észrevétlenül simulnak bele a program többi részébe. Milyen kár, hogy ez ily ritka dolog.«

»A Robotoknak is kell egy kis kikapcsolódás. Vár az Invaders bár...

leges megoldási forrás. Nagyon sok kombinálós feladvány vár hát ránk, és egyiket sem fogjuk lehetetlennek, vagy abszolút illogikusnak érezni. Ettől függetlenül viszont kijelenthető, hogy a Machinarium kifejezetten nehéz lett. A profi kalandorok is izzadni fognak a feladványokon, pláne, hogy a kezdeti „egy helyszín – egy feladat" recept a játék a közepe felé átalakul, és így előfordulhat, hogy egy korábbi képernyőre kell visszavándorolnunk a dolgunk sikeres elvégzéséhez. Ez könnyen lehetne negatívum is, hisz gyakorlatilag a szabályok önkényes megváltoztatásáról beszélünk, de úgy gondolom, hogy ez sokat dob a terület városias érzetén. Sokkal inkább hihető, hogy ahol vagyunk, az egy grandiózus település, és ez hozzátesz egy keveset a kicsiség érzéséhez, mely amúgy is jellemző a játékra. Mivel nincs beszélgetés, ennek helyét a monotonitás elkerülése végett ki kellett tölteni valamivel, s a választás a minijátékokra esett. Ám míg más point and clickek itt elég sokszor esnek ki a ritmusból (Emlékszünk még a Broken Sword 3 dobozolására? Jaj...), addig a Machinarium e téren is kitűnő szórakozást nyújt. Minden minijátékot élmény megoldani, és ezek a fejtörőkkel egyetemben az agyunkat veszik célba a reflexek helyett (leszámítva talán az utolsót). Sajnos azonban mindennek van egy sötét oldala, és ez alól a Machinarium sem kivétel. A játék tényleg remek, szép, hangulatos, de ennek ellenére olyannyira rövid, hogy egy tapasztaltabb kalandornak nem telik többe négy óránál (!), hogy a végére érjen. S mivel a stílusból adódóan nem beszélhetünk újrajátszhatósági értékről, ez alaposan megkérdőjelezi, hogy megéri-e a program a hivatalos oldalon kihirdetett 14 eurós árat. Persze nem beszélek magam ellen, azok, akik rajonganak a műfajért, csak nyernek a vásárlással, de mindenki számítson rá, hogy ha egyszer végigvitte, maximum akkor fog újra játszani vele, ha elfelejtette a feladványok megoldásait. Az pedig a sok "Ja, szóval így kell!" felkiáltás miatt nem holnap lesz.

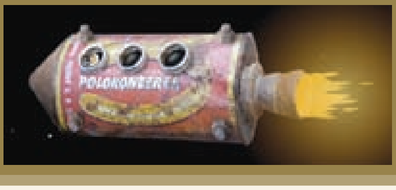
»Nem érsz el valamit? Túl messze van a tárgy, amit fel akarsz venni? Ne feledd: kis robotunk remekül nyújtózik, szóval olyat is elérhetsz, amit nem is gondolnál!«

LÁTVÁNYOS ROBOTIKA

A Machinarium 2D-s, azaz mentes minden manapság hangzatos technológiai specifikációtól. Ennek ellenére (de szerintem inkább éppen ezért) mégis a legszebb játék, amihez szerencsém volt a 2009-es év folyamán. A rajzok lenyűgöző részletessége művésziességben mármár ráver az agyondíjazott Braidre, míg az animációk rajzfilmeket megszégyenítő folyamatossága és szépsége a legtapasztaltabb animátorokat is elégedett mosolyra készteti. Mindez annak ismeretében, hogy egy független, mondhatni garázsfejlesztésről van szó, több mint elismerésre méltó. Az igazi meglepetés viszont akkor ért, mikor megtudtam, milyen háttérrel bír a játékot hajtó grafikus motor. Azt ugyanis az internetezők egyik kedvencében, flashben írták, szóval elméletben rokonságot mutat a sokakat munkaidőben is elszórakoztató ingyenes minijátékokkal. A demó tehát nem véletlenül játszható a hivatalos weboldalon. A hangok és a zenék száma elég csekély, de így is remekül teremtik meg a hangulatot, a mennyiséget bőven kárpótolja a minőség. Az atmoszféra nagyszerű, az egyediség és a lélek csak úgy ömlik a program minden egyes kódsorából, ezáltal az (olvasás pillanatában már tavalyi) esztendő egyik legnagyobb meglepetését hozva el. Régen volt már, hogy ennyire megszerettem volna egy világot. Az pedig, hogy itt a kommunikáció hiánya miatt szinte csak külső szemlélők vagyunk, egyfajta bensőséges, gondoskodó érzést táplál bennünk, ezáltal „erőszakolva" ránk, hogy fel se álljunk a géptől a befejező képsorok előtt. Lehet, hogy ezt tudták a fejlesztők is, és épp emiatt nem lett hosszabb a sztori? Már nem derül ki, az viszont mindenképpen az eljövendő évek kérdése, hogy az Amanita Design megerősödik-e a bevételekből, és nekiáll-e valami sokkal nagyobb, grandiózusabb kalandnak. Ami azt illeti, én várnék tőlük egy még ennél is hangosabb durranást, mert ezektől a srácoktól kitelne valami hosszabb, nagyobb, vágatlan.«

»WEBLAPOKTÓL A JÁTÉKVILÁGIG«

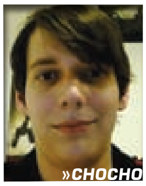
A cseh Amanita Design nem akármilyen karriert tudhat magáénak, hisz a csapat eredetileg csak internetes felületen működő programokat készített. Repertoárjukban weboldalak, flashben írt videók és kisebb játékok is szerepelnek, mígnem mára beléptek a mélyvízbe, s a Machinariumot követően ki is adták újabb minőségi kalandjátékukat, a Samorost 2-t. Szép teljesítmény egy mindössze 2003-ban alapult brigádtól, az pedig igazi kuriózum, hogy a bolti játékaik is flashben lettek írva. Ha már a boltoknál járunk, a Samorost 2-ből CD-s változat is kapható a hivatalos oldalon, ez pedig a Machinariumról egyelőre nem mondható el. Jelen pillanatban úgy tűnik, hogy az Amanita megmarad a kis programoknál, melyek olcsók és rövidek, s amiket sokkal könnyebb online értékesíteni (mindkét cím kapható Steamen is). Én reménykedem benne, hogy előbb-utóbb valami nagyobba is belecsapnak, mert ha valakikben, akkor bennünk megvan a potenciál egy humoros és klasszikus kalandcím elkészítéséhez. A Telltale-nek sem árt a konkurencia.



GRAFIKA»	»99%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/

»A játék a szívemhez nőtt, épp ezért keserdetem el a rövid játékidő miatt. A kalandprogramok rajongói mindenképp tegyenek vele egy próbát, mert sokkal jobb, mint elsőre gondolnák.



»CHOCHO

PRO »Lenyűgöző atmoszféra, csodás grafika és pazar játékmenet kíséretében.

KONTRA »Néha túl nehéz, és rövid is, de nagyon.

GÉPIGÉNY» 1,8 GHz CPU, 512 MB RAM, 32 MB VGA, 250 MB HDD

»90%«

ZOMBI INVÁZIÓ

„2009 a zombik éve volt.” – mondhatnánk szellemesen, és valószínűleg nem is tévednénk nagyot ezzel a kijelentéssel, hiszen jó pár zombis alkotással találkozhattunk a tavalyi évben. Néhányuknak sikerült átszökni 2010-re is, így leteszteltük őket, és ha már úgyis ennyi zombi szaladgált körülöttünk, úgy döntöttünk, egy egész összeállítást szentelünk nekik, és utánajárunk, hogy pontosan mi a helyzet ezekkel a fura élőhalott alakokkal…

írta» BADSECTOR

Virágkorukat élik a játékvilágban a horrorfilmek és videojátékok „örök túlélői”, a zombik. Több mint nyolcvan éve riogatnak minket filmvásznon, könyvek oldalain és képregényekben, illetve a virtuális világban egyaránt. Bármilyen szörnyet is talál ki a kreatív fantázia, még most sincs annál torokszorítóbb, mint amikor egy rothadó testű, üveges szemű, nyáladzó élőhalott idegőrlő lassúsággal, hörögve közeledik felénk. Egyszerűen megölni nem tudod, hiszen már régóta meghalt – előfordul, hogy szét kell darabolnod, fel kell trancsíroznod, el kell égetned, vagy még drasztikusabban kell elintézned ahhoz, hogy végképp megszabadulj tőle. A zombik ugyan sohasem voltak főellenségek, mostanában mégis egyre több játékban bukkannak fel, és komoran teszik a dolgukat, kiirthatatlanok és megunhatatlanok. Mivel ennyire szívósan megmaradtak a populáris médiában, felvetül a kérdés, hogy mégis honnan erednek, mikor találkoztunk velük először?

„MAGIC PEOPLE, VOODOO PEOPLE…”

A zombi figurája, illetve maga az elnevezés a vudu mágiából ered. A vudu titkos írásai szerint a „bokor”, vagy más néven a vudu varázsló képes arra, hogy egy halott embert felélesszen. Az ilyen élőhalottaknak nincs saját akaratuk, így teljesen a bokor irányítása alatt maradnak. A „zombi” szó egyben a vuduban a Damballa nevű – szent kígyóként reprezentált – afrikai szellem másik neve is. A kifejezés egyébként a „nzambi” szóból ered, amely bantu nyelven „istent” jelent. A Nyugat-Afrikában honos vudu vallás szerint az „asztrális zombi” egy halott ember lelkének neve, amelyet egy szertartás során a bokor magába szippant, és ezzel saját hatalmát erősíti, illetve egy részét üvegben tárolja, amelyet aztán az „arra érdemes” vevőkörnek ad el, hogy aztán

»HOGYAN ÖLJÜNK ZOMBIT?

AVAGY MIT TEGYÜNK HA VÉLETLENÜL BEÜTNE A ZOMBI-APOKALIPSZIS

Általában a zombikat nem lehet egyetlen találattal elintézni, ők jönnek tovább, rendületlenül, amíg meg nem találjuk a megfelelő módszert, vagy a gyenge pontjukat a likvidálásukhoz. Általában fejlövéssel végezni tudunk velük, bár megesik, hogy még ahhoz is 2-3 találat kell egy gyengébb pisztollyal. Bizonyos játékokban előfordul, hogy csak lángokkal tudjuk őket elintézni. Persze egy jó duplacsöves puska mindig segít, azonban a földön fekvő zombi még ilyenkor sem szokott meghalni: taposással kell szétzúzni a fejét.

a vásárlók azt gyógyításra, különféle események szerencsés alakulására, vagy üzleti siker elérésére használják fel. Hiába no, a vudu vallás vezetőinek is volt üzleti érzékük… Egy idő után aztán ezt a „zombit" Isten visszaveszi, így azt a bokor és kliense tulajdonképpen csak ideiglenesen birtokolhatja – különben a bokor üzlete nyilván nem lenne nyereséges.

„BELA LUGOSI'S DEAD. UNDEAD, UNDEAD…"

A filmvásznon a legelső zombi főszerepet nem másnak köszönhetjük, mint a híres magyar származású hollywoodi színésznek, Lugosi Bélának. A Fehér zombi című 1932-es filmben ugyan Lugosi nem élőhalottként, hanem az őket irányító sámánként lépett a filmvászonra, de mégis ki más kaphatta volna meg ezt a szerepet is, mint az a magyar férfi, aki az első Drakula grófként vált világhírűvé. A Fehér zombi története szerint egy Haiti szigetén élő fiatalember beleszeret egy gyönyörű nőbe, azonban az nem viszonozza érzelmeit, ezért az ifjú szerelmes egy okkult tudással bíró helyi sámánhoz, Legendréhez (Lugosi Béla) fordul, hogy a nőt távolítsa el igazi szerelmétől. Legendre egy speciális kábítószert ad a nőnek, a végeredmény azonban nem az lesz, amire a férfi számít: a nő meghal, majd egy zombi rabszolgává válik, és bekerül abba az élőhalott csoportba, amelyik Legendre irányítása alatt áll. A Fehér zombiban és az azt követő korai hollywoodi filmekben tehát az élőhalottak nem gonoszak, pusztán szerencsétlen, tudat nélküli áldozatok, akiket valamilyen gonosz varázsló, sámán, vudu pap, vagy egyéb okkult erőkkel rendelkező figura irányít. A filmek végén a legtöbbször sikerül őt megölnie a pozitív főszereplőnek, így a zombik megszabadulnak a kontroll alól. Az események általában valamilyen egzotikus helyszínen, távoli országban, például Afrikában, vagy Haitiin játszódnak – távol a civilizáció biztonságától.

A ZOMBIK BEKEMÉNYÍTENEK

A zombi témájú horrorfilm-történet és úgy általában véve a zombi figurájának szempontjából is igazi vízválasztó George Romero 1968-as független fekete-fehér alkotása, Az élőhalottak éjszakája volt, az alkotás, amit az első modern zombifilmnek tekinthetünk. Míg korábban az élőhalottak leginkább maszkot viselő, kísérteties, rejtőzködő alakok voltak, addig ebben a filmben tömegesen támadó, vérszomjas, emberevő ragadozók, akik egymás után fertőzik meg áldozataikat – méghozzá nem egy távoli országban, hanem az USA-ban. Furcsa paradoxon, hogy annak ellenére terjedt el ez a Romero-féle zombifigura a rákövetkező filmekben, képregényekben és videojátékokban, hogy Az élőhalottak éjszakájában a „zombi" szó egyetlenegyszer sem hangzik el. A hetvenes és nyolcvanas években aztán maga Romero is készített újabb, hasonló élőhalottas filmeket (Az élőhalottak hajnala: 1978, Az élőhalottak napja: 1985, majd később 2005-ben és 2007-ben Az élőhalottak földje, és Az élőhalottak naplója), és sokan mások is átvették stílusát. A nyolcvanas évek elejétől kezdve, amikor az AIDS-vírus először fertőzte meg az emberiséget, egyre gyakoribb témája a zombifilmeknek, hogy a zombivá válás fertőzés útján terjed: eleinte valamilyen folyadék révén, majd harapással. (Ezt a tematikát veszi át egyébként a Resident Evil játéksorozat is.) Az élőhalottakat többé már senki sem irányítja, mint a klasszikus horrorfilmekben, bár a Resident Evil-játékokban és filmekben megpróbálkozik ezzel az Umbrella Corporation, amelyik az eredeti vírust előállította, de persze végül kikerül a kezükből az irányítás.

> »George Romero filmjeit politikai tüntetésekhez is felhasználták: az un. „zombiséta" során élőhalottnak öltözött tömegek protestálnak valamilyen politikai döntés ellen.«

AZ ÚJHULLÁMOS ÉLŐHALOTT 28 NAPPAL KÉSŐBB JÖTT

Persze egy idő után már a Romero-féle zombik is megszokottá, unalmassá váltak. 2002-ben készült el Danny Boyle angol rendező 28 nappal később című filmje, amely Nagy-Britanniában játszódik egy vírusfertőzés elterjedése után. Boyle filmjében a zombik már nem lassan, hörögve járkáló élőhalottak, hanem villámgyorsan, nagyobb tömegekben mozogó „teremtmények", kicsit értelmesebbek elődeiknél, viszont könnyebben meg lehet őket ölni. Ezt a változást tükrözte a 2005-ben megjelent Resident Evil 4 is, amely még inkább szakított a hagyományosan tántorogva, lassan mozgó, buta zombi figurájával. Az ötödik rész ehhez képest egy kicsit visszatérés a hagyományokhoz – látszik, hogy a készítők nem mertek túlságosan eltávolodni a klasszikus elemektől. Vajon mit hoz a jövő? Ezt még persze nem tudhatjuk, de egy biztos: a zombik továbbra is a tömegkultúra elpusztíthatatlan élőhalottjai maradnak.«

»ZOMBIK 2009-BEN«

Kis összeállításunkban sorra vettük azokat a játékokat, amelyekben valamilyen formában zombik fordultak elő. Még nem késő pótolni őket valamilyen formában…

1. Dark Sector (75%) – 2009/04
Nem kifejezetten zombis cím, de az ellenfelek között azért fel-felbukkan egy-egy fura szerzet.

2. Shellshock 2 (35%) – 2009/04
A játék egy pontján már csúnya vietkong zombik ellen kell küzdenünk, durvább, mint a sima háború.

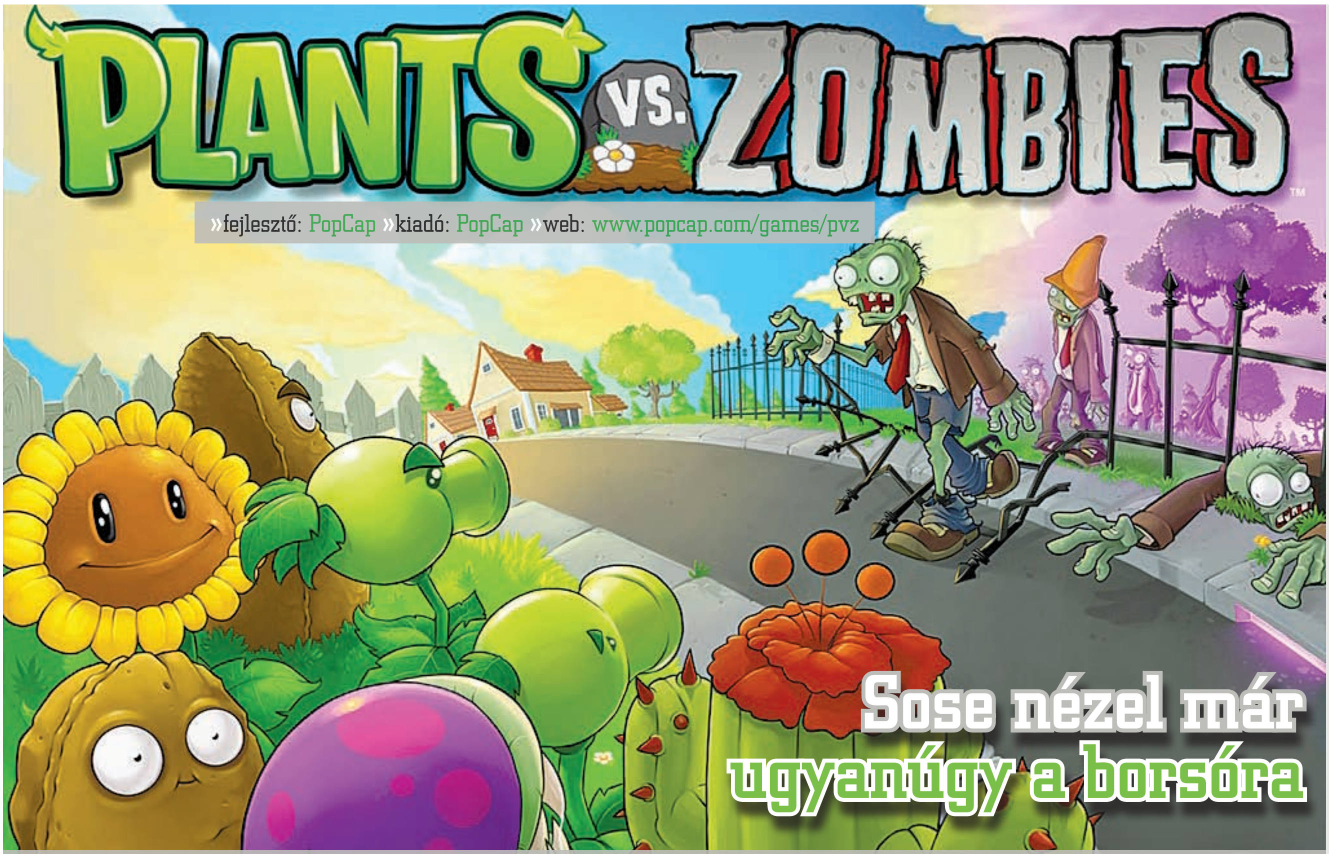
3. NecroVision (70%) – 2009/05
Itt aztán van minden, ami puskacsőnek és golyónak ingere, a zombik csak egy részét képezik az ocsmányságok hadának.

4. Prototype (92%) – 2009/08
A játék végére szinte egész New York zombivá válik. Na jó, fertőzötté. De nem mindegy?

5. Resident Evil 5 (91%) – 2009/11
Szintén nem zombik, hanem fertőzöttek, de igazából a lényeg, ugyanaz: jönnek és agyonütnek ha nem lősz eleget.

6. Ninja Blade (61%) – 2010/01
Itt is egy vírus okoz galibát, aztán érkezik mindenféle furcsa szerzet, kicsi, nagy, egyremegy: le kell vágni mindet…

7. Left 4 Dead 2 (90%) – 2010/01
A tökéletes és legszórakoztatóbb zombi játék 2009-ből, itt nincs kétség, rajtunk és a három társunkon kívül itt mindenki zombi…



»fejlesztő: PopCap »kiadó: PopCap »web: www.popcap.com/games/pvz

Sose nézel már ugyanúgy a borsóra

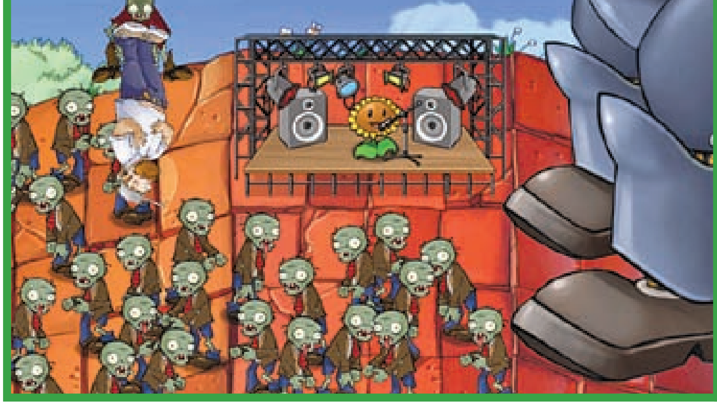
Mit tehet az egyszerű polgár, ha zombihadak ostromolják a kertjét? Fogja a kezébe kerülő dolgokat, és harcba száll az agyzabálókkal. De mi van akkor, ha nincs kéznél gereblye vagy sövényvágó olló? Akkor bizony villámgyorsan el kell kezdenie ültetni.

írta» CHRIS

Régóta érlelődik már merevlemezünkön a Plants vs. Zombies című játék, amiről már a nyáron is illendő lett volna megemlékeznünk, de ugye jobb később, mint még később, meg hát mostani zombis összeállításunk tökéletes alkalomnak tűnt a publikálásra, így végre megemlékezünk minden idők egyik legszórakoztatóbb tower defense alapokra épülő játékáról, ami alapjaiban változtatta meg az olcsó játékokról alkotott képünket. A PopCap cég kifejezetten ilyen játékokban utazik, és rengeteg alacsony árfekvésű program került már ki a kezei alól. Ott van például a Zuma, amelyben egy békával kellett színes golyókat párosítani egymással (személyes kedvencem), vagy a Bejeweled, amelynek Facebookra felkerült változatával mai napig játszik szerkesztőségünk. Játékaik többnyire alaposan próbára teszik logikai érzékünket, gyors problémamegoldásra serkentik az agyat, s mindemellett rendkívül szórakoztatóak. A Plants vs. Zombies tökéletesen követi az elődök által kitaposott utat, hiszen hihetetlen könnyen rákattanhatunk, ami a rendkívül jól felépített, kihívásokban is bővelkedő, mindazonáltal szórakoztató játékmenetének köszönhető.

ÉS EZ NEM FALRA HÁNYT BORSÓ!

A tower defense-játékok többnyire arról szólnak, hogy a hullámokban érkező egyre erősödő ellenfeleket mindenféle védelmi épület, varázslat vagy képesség segítségével megállítsuk. Így van ez a Plants vs. Zombies esetében is, célunk az, hogy a pálya jobb oldaláról érkező zombikat megállítsuk, mielőtt azok elérik a házat és felzabálják nagy becsben tartott agyszöveteinket. Ehhez nincs is más dolgunk, mint növényeket ültetni a kertbe, amelyek a legkülönfélébb módon veszik fel a harcot a betolakodókkal. A zombik csupán egyetlen irányból, öt fix sávban közlekednek, tehát a PopCap alkotása kicsit leegyszerűsített változatnak tűnhet, de valójában mégsem az. De lássuk szépen sorban, miért olyan különleges ez az apró program! Házunkat harcos kedvű növények ültetésével védhetjük meg, de mielőtt nekivágunk a kertszépítgetésnek, jó tudni, hogy ehhez rengeteg napenergiára lesz szükségünk. Ez ugyan alapból szépen lassan csordogál, de napraforgók lepakolásával sokkal több energiához juthatunk, amiből persze még több növényt helyezhetünk el a kertben. Arzenálunkban megtalálható lesz a borsóvető, a mirelitborsó-vető, amivel lelassíthatjuk az ellenfeleket, a krumpliakna, a földimogyorófal, a húsevő virág, és ezek legkülönfélébb változatai. Új növényeket minden pálya végén automatikusan kapunk, valamint ha



»HOGY LESZ EGY JÁTÉK ZOMBIS?«

Az eredeti ötlet szerint a Plants vs. Zombies sokkal inkább hasonlított volna az Insanaquarium című PopCap játékra, amelyben virágokat és füvet kellett volna locsolgatnunk, de ezt a fejlesztők túl unalmasnak találták (nem is értjük, miért). Az akkori cím még Weedlings lett volna, de aztán a fejlesztők rájöttek, hogy túl sok hasonló növénypátyolgatós játék van már a piacon, ezért inkább változtattak az alapkoncepción. Most már elmondható, hogy jól döntöttek. A megjelenést követően ez a játék lett a PopCap legkelendőbb játéka, a sajtó pedig egyszerűen odáig volt érte. Jelenleg 89,1%-os értékelésen áll a gamerankings.com weboldalán, ami 29 teszt átlagának számít. Sokan 10/10 ponttal jutalmazták, olyannyira tetszett nekik a végeredmény.

»A NÉV ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

AVAGY MIKOR KEZDŐDÖTT ÉS HOGYAN ALAKUL A PVSZ SORSA...

A játék eredeti címe Lawn of the Dead lett volna, vicces párhuzamot vonva George Romero Dawn of the Dead (Holtak hajnala) című filmjével, de végül jogi akadályok miatt a jelenlegi, nem túl frappáns cím mellett döntöttek. Érdekes tény, hogy bármilyen egyszerűnek is tűnik a játék, három év fejlesztés előzte meg az elkészültét. Megjelenése óta több más platformra is bejelentették hogy elkészül, köztük iPhonra és Xbox Live Arcade-re egyaránt. Mindkét verzióra vevők lennénk.«

felkapkodjuk a játék közben aláhulló pénzeket, vásárolhatunk magunknak különleges példányokat is – mint például mutáns, kétfejű napraforgót (ami több napenergiát ad), vagy gatling gépágyús borsóvetőt. Minden pálya előtt nekünk kell összeállítani, hogy melyek lesznek azok a növények, melyekkel harcba indulunk, ha pedig elég pénzt gyűjtünk össze, akkor az egyszerre bevethető fegyvereink listáját is bővíthetjük (ez egyébként alapból csak nyolc).

TELJES AGYATLANSÁG!

De szükségünk is lesz erre a változatos haderőre, ugyanis számtalan zombifaj létezik a PopCap univerzumban. A hagyományos, öregesen cammogó példányokon kívül találkozhatunk rúdugróval, aki képes lesz átugrani a frontvonalunk elején álló első növényt, vagy kőkemény amerikai focistával. Lesznek újságolvasó zombik, bányászok, akik hátulról támadnak, s olyanok, akiknek egyszerű vödör védi a fejét, és sokkal több találatot viselnek el. A nehezebb pályákon pedig már bob szánkóval és jégkaparó kocsival is be-bepróbálkoznak majd a bátor élőhalottak. Ha esetleg sikerült áttörni növényekből felállított védelmi vonalunkat, akkor mentsvárként felállított fűnyíróink még megvédhetnek minket, de érdemes azon ügyködni, hogy ne jussunk el eddig a pillanatig. Pályákból már sajnos nem ilyen változatos a választék, nem sok található a játékban, de mivel az ötsávos játéktér nem rejt túl sok kombinációs lehetőséget, ez végül nem hozható fel hátrányként, ugyanis a változatos zombisereg, és a növények sokasága épp eléggé leköt minket ahhoz, hogy egy percre se unjuk meg a játékot. A történet elején (mert ilyen is van ám!) eleinte az előkertben dúl a háború, aztán ha már feladták a zombik, elindulnak a hátsókert felé, ahol már egy medence is nehezíteni fogja a dolgunkat. Itt már kicsivel több taktikázásra lesz szükségünk, hiszen a vízen is támadni fognak a szürkebőrűek. Ha pedig lemegy a nap, jönnek az éjszakai pályák. Itt napfény hiányában gombákkal kell puffogtatnunk, idővel leereszkedik a köd is, amitől növényeink hatótávolsága jelentősen csökkenhet (persze erre is van gyógyír, lámpa vagy szélvirág formájában). Emellett különféle minijátékokban is részt vehetünk, melyek hasonlóan ötletesek, mint maga az alapjáték. Itt bowlingozással, vagy félkarú rablózással (teljesen újfajta megközelítésben persze) extra pénzhez juthatunk, amiket Őrült Bob garázsában költhetünk el.

»Érdekes utalásokat találhatunk a játékon belül más PopCap játékokra. Létezik például Zombiquarium és Beghouled nevű pálya, utalva ezzel 2 híres játékra, az Insanaquariumra és a Bejeweledre.«

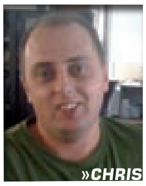
A FŰNYÍRÓK HAJNALA

Mindehhez a mókához a PopCap játékokban már megszokott, hagyományosan kedves grafika párosul. A zombik látványa nem egyszer sarkallta nevetésre azokat, akik „munkaidőben" rápillantottak monitorunkra, de nincs is min csodálkozni: egy gumikacsában úszkáló zombi látványa még a legkeményebb motoros kollégák szívét is meglágyítja. A zene tökéletes aláfestést biztosít mindehhez, akárcsak a hangok, amelyek jó PopCap szokáshoz híven tökéletesen illeszkednek az egész Plants vs. Zombies történetbe. A játék mindössze 10 eurós, azaz körülbelül 2800 forintos áron kerül forgalomba a Steam digitális rendszerén, és ha az ár-minőség arányt nézve összehasonlítjuk olyan 45-50 eurós játékokkal, mint például a Rogue Warrior, akkor rájövünk, hogy ennek a programnak bizony ott a helye számítógépünkön.«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/1800

»Hihetetlen, hogy menynyire szórakoztató. Imádnivaló grafika, tökéletes egyensúlyban a kihívással. A PopCap játékokra eddig is, mostantól pedig duplán is érdemes lesz odafigyelni.



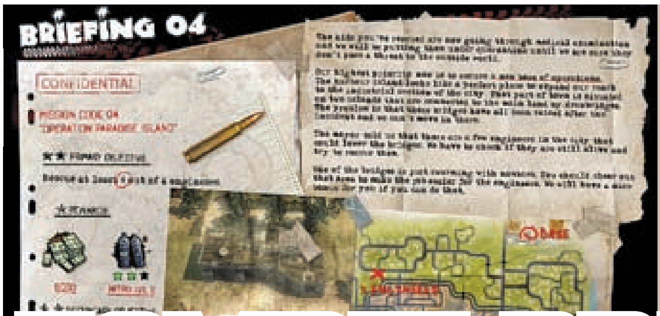
»CHRIS

PRO »Lerakhatatlan játék, amely minden korosztályt odaszegez a gép elé, ráadásul nagyon olcsó.

KONTRA »Nem nagyon van, de talán a pályák lehetnének változatosabbak.

GÉPIGÉNY» Intel Core Duo 1.66 GHz CPU, 64MB-os VGA, 512MB RAM, 800MB HDD

»88%«



ZOMBIE DRIVER

»fejlesztő: EXOR Studios »kiadó: EXOR Studios »web: www.zombiedriver.com

Zombi-apokalipszis lengyel módra

Mi történik, ha a GTA2 felülnézetét és az autókra szerelhető agyament fegyvereket összekeverjük a Left 4 Dead élőholtjaival, majd az egészet egy ingyenes, mégis pofás grafikus motorral nyakon öntve tálaljuk? Megkapjuk a legújabb budget kategóriás digitális mészárszéket, a Zombie Drivert...

írta» JOHNBART

Talán nem túlzás kijelenteni, hogy az elmúlt években a Capcom és a Valve fertőzéskezelő szimulátorainak zajos sikere valóságos zombiláz at eredményezett a játékvilágban: a modderek cséphadaróként ontják magukból változó minőségű élőholtcentrikus agymenéseiket (voltaképp majd minden FPS-hez készül valamilyen zombi mod), de az internet is tobzódik a témába „vágó" garázsfejlesztésektől, melyek a „nagy testvérek" árnyékában igyekeznek a témát meglovagolva a húsosfazékhoz furakodni. Valószínűleg efféle meggondolások vezérelhették a lengyel illetőségű – eddig a kellemes autós-lövöldözős-robbantgatós D.I.P. R.I.P Half-Life 2 modról ismert – EXOR Studios szoftvermunkásait is, amikor posztapokaliptikus többszemélyes gyermeküket átmenetileg leparkoltatva előrukkoltak a maguk szólista zombieposzával. Az ellenfelek ismerősek, célunk valószínűleg sejthető, a megközelítés azonban új: a zombikat baseballütő helyett ezúttal a szélvédőnkkel kenhetjük szét.

GRAND THEFT DEAD

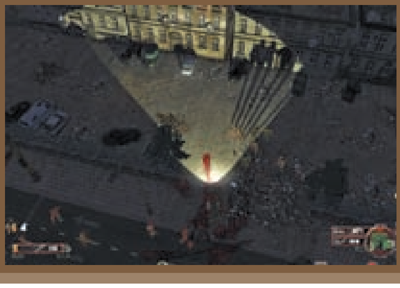
A fejüket rendszerint lakmározáson és furkósboton törő balszerencsés embertársaink általában nem bírnak komoly háttértörténettel felbukkanásukat illetően, nincs ez másképp polák barátaink játékában sem. A sztori elején lepörgő intro egy félresikerült vegyi kísérletet, majd a közelebbről meg nem nevezett településen kitörő pánikot említi, pár perccel később azonban máris lehetőségünk nyílik taxis főhősünkkel felszaggatni a kihalt utcák aszfaltját, és a ránk váró 17 küldetés során a nagy borravalók reményében felkutatni, majd kimenteni a populáció azon részét, akik autónkat a kajálás helyett a menekülés reményében rohamozzák meg. Feladatunk természetesen nem lesz sétagalopp, a lakosság nagy része ugyanis az előbbi kategóriába esik, ők pedig mindent megtesznek annak érdekében, hogy jóllakjanak akár belőlünk, akár az elbarikádozott túlélőkből. Megbízatásaink során így mindig egy rakás zombi keresztezi utunkat, akikből a legtöbb természetesen az ikonokkal jelzett túlélők körül sürög-forog, az utcákat megszálló hordákat ezért kezdetben érdemes inkább ignorálni, és rögtön a civilekhez sietni, hogy szétcsapjunk az őket ostromló élőholtak között, mert ha a túlélők ellenállása megtörik, buktuk a kört, kezdhetjük elölről a feladatot. Ezzel a küldetések alapmechanizmusát sikerült is kimerítően meghatároznom – bár majd minden megbízatás kínál valamilyen másodlagos feladatot is, azok többsége kimerül egy időlimitben vagy egy plusz terület kitakarításában, változatosságra így ne számítsunk. Az imígyen hamar beütő monotonitást sajnos ellenfeleink is erősítik: a gyorsan mozgó (de semmiféle kihívást nem jelentő) zombikutyákat leszámítva mindössze három, a Left 4 Deadből „kölcsönvett" élőholt fajta kapott helyet a játékban: a kukákat és üvegeket dobáló (imígyen az utóbbi évek nemzeti ünnepeit eszünkbe juttató) horda, az izomtibi tankok, valamint a felrobbanásukkal jelentős károkat okozó kövér pukkancsok.

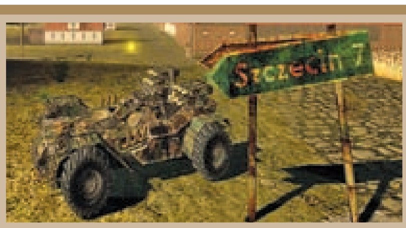
„A HELYI TERMINÁTOR"

A missziók tehát viszonylag hamar önismétlésbe fulladnak, így a helyzetet a játékmenet java részét kitevő utcai mészárlás igyekszik menteni – több-kevesebb sikerrel. Fő fegyverünket kezdetben szélvédőnk és lökhárítónk jelenti, a sztori előrehaladtával azonban a teljesítmény- és optikai tuning legkülönbözőbb eszközei is segítségünkre sietnek. Előbbi a páncélzat, sebesség, és trancsírozás fejlesztését jelenti (azaz mennyi zombit tudunk egyszerre legázolni), utóbbi pedig az autóra szerelhető segédeszközöket, ami jelen esetben egy nitrót, ikergépágyút, lángszórót, rakétavetőt, és a Quake közönségkedvenc

»A SÖTÉTSÉG SEREGE«

Azt már bizonyára tudjuk, hogy egy játék elkötelezett modderjei néha elképesztő tempóval hegesztik meg a maguk kiegészítéseit – a Zombie Driver pedig csak megerősítette eme tendenciát. Hajszálpontosan egy héttel a megjelenést követően már elérhetővé is vált a játék első modja, mely a napsugárban úszó zombi-apokalipszist fényszórók világította éjszakai vérengzésre cseréli. A Darkness Mod által kínált fényeffektek kifejezetten pofás látványt biztosítanak, kipróbálása így mindenképp ajánlott azoknak, akiket egy kicsit is leköt a máskülönben sajnos elég monoton játék.





»A RATMOBILE

AVAGY KERESD MEG A JÁTÉK LEGTÁPOSABB JÁRMŰVÉT

Bár a fejlesztők állítása szerint a játék több szálon is kapcsolódik a D.I.P. R.I.P-hez, a legegyértelműbb utalás minden bizonnyal a program bónuszautója (a Ratmobile), amit egy az egyben a modból emeltek át. A járgányra egy mellékküldetés teljesítése után tehetjük rá a kezünket, menettulajdonságai pedig több mint kielégítőek – beszerzése így erősen javasolt.«

»TE VAGY AZ, SHREK?«

Bár a játékot hajtó OGRE motor (avagy Object-Oriented Graphics Rendering Engine) valószínűleg nem cseng ismerősen az olvasók többsége számára, pár mondat erejéig érdemes foglalkozni vele, mivel elég érdekes kezdeményezésről van szó. A C++-ban íródott technológia erősen komponens alapú, így a fejlesztői környezettel szállított grafikai könyvtár mellé a programozók mindössze egy felhasználóbarát API-t kapnak, amivel szabadon variálhatják a netkód, a hangok, vagy épp a fizika alapját képező programkönyvtárakat (a Zombie Driver esetén ez utóbbit a PhysX biztosítja), lehetővé téve így a legszélesebb körű felhasználást. Az OGRE nyílt forráskódú környezet, szabályozása a GNU LPGL (azaz a Programkönyvtár Általános Közreadási Szerződés) hatálya alá esik, így használata mind magán, mind üzleti célú felhasználás esetén teljesen ingyenes. Az egyetlen kötelezettség, hogy minden, a motoron végzett módosítást ingyen közzé kell tenni úgy a technológia fejlesztői, mint annak felhasználói számára.

railgunját foglalja magába. Eme eszközök megvásárlása és fejlesztése természetesen pénzbe kerül, amit a küldetések teljesítésével, a random zombitömegek kivasalásával, és a pályákon fellelhető bónuszokkal szerezhetünk be – épp ezért a civilek kimentése után érdemes nyakunkba venni a várost, mivel a pályán szétszórva igen nagy eséllyel találunk pénzkötegeket, és más nyalánkságokat. Természetesen a sztori előrehaladtával lehetőségünk nyílik lecserélni megunt járművünket is: az agyament választék a taxi mellett egy sportautóból, limuzinból, rendőr- és mentőkocsiból, buszból, illetve egy rejtett bónuszautóból áll (bővebben erről a megfelelő boxban). Az eszközök tehát (dacára az eredetiség teljes hiányának) jól eltaláltak, a problémák igazából két értelmetlen butításból adódnak. Először is, egyszerre csupán egy fegyver lehet autónkon, ami azért a matuzsálemi korú Grand Theft Auto 2-höz képest is enyhén szólva visszalépés, főleg mivel minden fegyvernek megvan a maga erőssége és gyengéje – semmi értelmét nem látom így ennek a korlátozásnak. Jóval idegesítőbb azonban, hogy az eszközökhöz még a legutolsó fejlesztés után is pofátlanul kevés lőszert kapunk: gyakorlatilag egy horda elpusztítására sem elegendő a muníció, ami mindig akkor fogy el, amikor már kezdenénk belemelegedni a fegyveres aprításba, újra és újra a lökhárító igénybevételére ösztönözve így a kedves játékost…

„ÉG A VÁROS, ÉG A HÁZ IS…"

Budget kategóriás játék létére a Zombie Driver technikai téren nem teljesít rosszul, hozza a 2009-ben elvárt színvonalat. A madártávlati nézet kellemesen nosztalgikus (bár egy mini térképet kétségtelenül elbírna), a tereptárgyak és autók megfelelően kidolgozottak, a fizika remek (tessék egyszer áthajtani vagy négy-öt parkoló autón, igazi élvezet a szerteszét repülő alkatrészeket bámulni), a robbanások és gázolások keltette vérfürdő pedig a monoton küldetések dacára is rendszeresen a játék folytatására késztet. A hangok terén kicsit rosszabb a helyzet, itt igazából semmi maradandót nem alkottak a lengyel srácok, leszámítva a sportkocsi és a gépágyú dübörgő hangját – a kettő kellemes audiovizuális párost alkot. Az összhatás tehát megfelelő, bár két jelentős hibát mindenképp ki kell emelnem. Az első a borzalmas kamerakezelés, ami hosszú távon nemcsak az epilepszia-veszélyt, hanem a magas vérnyomást is garantálja: az épületek mögött ugyanis rendszeresen eltűnünk szem elől, míg a nézetmagasság és a lassú követés garantálja, hogy sokszor csak akkor vesszük észre a zombicsőcseléket, ha közülük néhányan már lefejelték a szélvédőt. A másik nagy nyűgöm a pályaelemekkel van: a magasból ugyanis szinte lehetetlen megállapítani, hogy melyik rombolható, és melyikben akadunk el, ami igen kellemetlen perceket okozhat egy lőszerhiányból bekövetkező taktikai visszavonulás során.

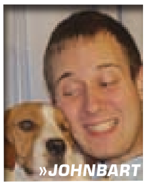
„KÖSZÖNJÜK, HOGY VELÜNK UTAZOTT…"

Az értékelésnél kissé zavarban vagyok, mivel elég felemás benyomást tett rám a játék. Bár a témából még ebben az árkategóriában is sokkal, de sokkal többet ki lehetett volna hozni, mégsem tudom megállni, hogy hazaérve el ne indítsak mindennap egy pályát a békés feszültséglevezetés jegyében. Egy kicsivel több odafigyelés és egy változatosabb kampány mellett nem teketóriáznék „jó vétel"-nek titulálni a játékot – jelen állapotában azonban csak 10-15 perces adagokban fogyasztva merem ajánlani.«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu/1813

»GTA2 a L4D zombijaival. Az EXOR Studiost remek játékok ihlették, kár, hogy félúton elfogyott a lendület: budget kategória ide, vérfürdő oda, ebből a matériából azért illett volna többet kihozni…



PRO
»Pofás grafika, fejleszthető járművek, és a lökhárítónk/fegyvereink által keltett utcányi vértenger.

KONTRA
»Monoton játékmenet, bosszantó tereptárgyak, hányingerkeltő kamerakezelés.

GÉPIGÉNY» 1.6 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB SM3 DX9 VGA, 800 MB HDD

»75%«

DAY OF THE ZOMBIE

Zombi sokk

Manapság a zombik korát éljük, hisz nemcsak a moziból támadnak, de a játékokból, sorozatokból is. A Day of the Zombie is ezt a lázat szeretné meglovagolni, azonban mindenki jobban járt volna, ha ez a program sosem jelenik meg.

írta» CHOCHO

»fejlesztő: Brainbox Games »kiadó: Groove Games »web: na az nincs

A Day of the Zombie egy FPS, aminek azon felül, hogy a középpontjában egy zombiinvázió áll, semmi köze az azonos című filmekhez. A sztori szerint a várost egyik napról a másikra élőholtak lepik el, akik a még lélegző rokonaik húsára vágynak, s mivel mi is ez utóbbiak közé tartozunk, kénytelenek vagyunk harcolni az életünkért. A játék egyébként nem kényeztet magyarázatokkal, dramaturgia a kanyarban sincs, csak az özönlő, vérszomjas tömeg, és az épp kezünk ügyébe akadó baseballütő. Mielőtt viszont megbotránkoznánk az ürességtől kongó háttérvilágon, fel kell világosítsam az érdeklődőket, hogy ez még így is a játék talán legjobb és legkidolgozottabb része. Már látom lelki szemeim előtt, hogy a PC Gurut kezében tartó olvasó most vakarja a fejét, és értetlenül pislog az oldal hasábjaira. „A legkidolgozottabb? Ez?! Hogy jönnek a zombik, oszt' csuma?!" – kérdezi. Na igen, a tények bizony kegyetlen dolgok.

»Mondanánk, hogy jó étvágyat. De nem lennénk őszinték...

VÉGÜNK

Az első, ami a meglepően gyors telepítést követően fogadja az embert, a menü, ami meglehetősen kevés opcióval bír, de az alatta duruzsoló zene és a furcsán fakó színvilág kellő mód hangulatot teremt. Nosza, csinálunk egy profilt, majd indítunk egy új játékot, és megnézzük a siralmas narrációval prezentált képregényszerű intrót arról, hogy Johnny – egyetemista főhősünk – egyszer csak arra eszmél az éjszakai tanulás közben, hogy mindent elleptek a zombik. Felhívja barátnőjét (persze csak a rögzítő felel), hogy maradjon, ahol van, mert elindul érte, majd innentől FPS nézetbe vált a játék, és magával ragad a létező legszörnyűbb borzalom, amit valaha a monitor képernyőjén láttunk. Na nem a zombikról van szó, ők még egész kellemes társaság, lévén nem sok vizet zavarnak, max mormognak, meg húst esznek. Ami tényleg elrettentő, az a grafika. Első látásra azt hittem, rosszul állítottam be valamit, de keserűen kellett tudomásul vennem, hogy amit látok, az a maximumra húzott látvány. Később észrevettem, hogy a program betöltésekor a fejlesztők büszkén hirdetik, hogy játékukat az Unreal 2.0 engine hajtja. Egy 2003-ban debütált közel hétéves technológia, s annak is a létező legigénytelenebb változata kacsint vissza ránk. A Day of the Zombie textúrái a Quake 2-t idézik, a karakterek pedig nem mennek messzebb a Postal 2 baltával faragott ocsmányságainál, úgyhogy akit ez nem rémít el, az bizonyosan könnyedén túlélne egy zombitámadást is.

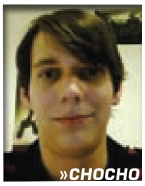
ÁLLÍTÓLAG JÁTÉK IS VAN

A játékmenet nem áll másból, mint hogy rohanunk át a bonyolultan tervezett, össze-vissza vezető pályákon, és igyekszünk kikerülni a soha el nem fogyó élőhalottakat. Tesszük mindezt egy lábátvesztett zombi sebességével, és bár fegyverből az M16-ostól kezdve a lapátig minden kijut, hasznuk gyakorlatilag nulla, hála katasztrofális gyengeségüknek. Egy shotgunból fejre nem elég három közeli lövés? Ne már... Igyekszik ugyan a játék, mert nem is egy, hanem több főszereplővel meséli el a nagy világégést, és pár ötlet – mint a falon áttörő zombitípus – tényleg jó, de mindez nagyon kevés egy 2009 végén megjelent FPS-től. Hangulattalan, unalmas, és még nehéz is, mert hála egy bugnak az egyszer már beindult zombikat nem lehet megfékezni semmilyen lövéssel vagy ütéssel. Ha tehát felemelték a karjukat, már el is búcsúzhatunk az életerőnk harmadától. Gyógycsomag meg persze alig van. Kapunk valami multiplayernek csúfolt szörnyűséget is, és a zombik meglepően változatosak, de nem hiszem, hogy ez bárkit is vigasztalni fog. Csak annyit mondhatok végszóként, hogy kerüljétek a Day of the Zombiet, mint a temetőt éjfélkor. Ennél ugyanis még az igazi zombik is sokkal szórakoztatóbbak lehetnének.«

GRAFIKA»	»10%
HANG ÉS ZENE»	»20%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»10%

www.pcguru.hu/

»Hát... azt hiszem ez a szám magáért beszél. Meneküljön ki merre lát, mert ez minden idők legigénytelenebb és legrosszabb zombis játéka! Bűzlik is rendesen...



»CHOCHO

PRO
»Nem muszáj játszani vele.

KONTRA
»Gyakorlatilag a játék minden eleme azt sugallja, hogy ne játssz vele...

GÉPIGÉNY» P4 1 GHz CPU, 128 MB VGA, 512 MB RAM, 1 GB HDD

» 15% «

ZOMBIK INGYEN MINDENKINEK!

Szerencsére nemcsak a fizetős programok között hemzsegnek a zombis játékok, az ingyenes fronton is akad jó pár. Ezek közül gyűjtöttük össze nektek az öt legjobbat.

írta» CHOCHO

www.zombiegames.net/games/The-Last-Stand-2.html

THE LAST STAND 2«

A The Last Stand 2 egy tower defense stílusú játéknak tűnhetne, ám itt nem fogunk egységgyártással és építkezéssel szöszölni. Egy magányos túlélőt alakítunk, aki elbarikádozta magát az élőholtakkal fertőzött Union Cityben, és 40 napig kell kibírnia a hullámokban támadó zombik közt. Ahhoz, hogy ez sikerüljön, a támadások közti időben lehetősége van átkutatni a város bizonyos pontjait felszerelés után, ami létfontosságú, hisz élete egy gyenge fedezéken és a fegyvereken múlik. Shotgun, pisztoly, láncfűrész, és persze vér minden mennyiségben. Szórakoztató program, mely mögött a ConArtist Productions áll, s a játék persze teljesen ingyenes, csak egy böngésző kell, és már fut is. Amúgy az első rész sem rossz, de a másodiktól messze elmarad.

«GRAVEYARD SHIFT

nitrome.com/games/graveyardshift/

A klasszikus, túlélőhorror stílusú The Last Stand 2 után kissé éles váltásnak hathat a Graveyard Shift, de a Miniclip.com zombis játéka nem véletlenül került a listára. Eredetisége abban rejlik, hogy a legtöbb hasonszőrű programmal ellentétben itt egy afféle játéktermi automatát kapunk, ahol a kihívás talán nem olyan nagy, de a humor annál több szerephez jut. Zombijaink rajzfilmszerű, zöld kis hullák, és a legtöbb fejfájást a hatalmas darazsak és lövedékeik jelentik majd. Még szerencse, hogy van pajzsunk. Meglepően hosszú időre leköthetі az embert, e sorok írója például észre se vette a vele töltött egy teljes óra elmúltát. Mivel ez is egy böngészős játék, fizetni nem kell érte semmit, úgyhogy ne tartson vissza semmi, hív a temető sötétje.

www.maxgames.com/play/more-zombies.html

MORE ZOMBIEZ«

Az utolsó flashjáték a listán, és talán a legvéresebb és legbetegebb mind közül, lényege pedig, hogy a kissé felidegesített hotdogárust irányítva minél több alkalmatlankodó zombit csináljunk ki. A More Zombiez nem válogat az eszközökben, itt minden fegyver, és egyedül csak azt sajnálhatjuk, hogy a halál-animációkkal szűkmarkúbban bántak, mint a vérrel. Ugyan annyira nem addiktív, mint a Graveyard Shift, mégis közelebb áll a klaszszikus zombitémához, és akkor a remek grafikát még nem is említettem. Az irányítás elsőre picit furcsa, de meg kell szokni, s már megy is. Kipróbálása mindenki számára kötelező, aki pedig nem esik neki most rögtön, arra ráküldjük a hotdogost. Így is elég vacak napja volt, egy kis darabolás már nem oszt, nem szoroz...

«ZOMBIE MASTER

www.zombiemaster.org/

A Zombie Master már nem flashjáték, hanem egy Half-Life 2 mod, melynek futtatásához szükség lesz a teljes játékra. Annak birtokában viszont teljesen ingyen van. A Zombie Master igazi kuriózum, ugyanis nemcsak egyszerű FPS-ről van szó, hanem egy stratégiai hibridről, melyben a túlélők lövöldöznek, míg a húsevőket egyetlen játékos vezérli. Ő a zombik mestere. Számára mindez egy RTS-ként fogható fel, így a két stílus ötvözése forradalmi mód elmossa a széles határokat. A játék sajnos elég bizonytalan, és elég bugos is, ám ennek ellenére minden HL2 tulajnak ajánlott, mert a szerverek hangulata egyszerűen fenomenális. Hogy ebből miért nem csinál egy teljes játékot a Valve... rejtély. Pedig ezt tuti, hogy nem bojkottálná senki sem.

store.steampowered.com/app/17500/

ZOMBIE PANIC! SOURCE«

Akárcsak a Zombie Master, a Zombie Panic! is egy Half-Life mod volt, melynek átalakított, frissített verziója a Source. A játék lényege, hogy a túlélőkkel vagy az élőholtakkal kergetjük egymást, kicsit úgy, ahogy azt a Left 4 Deadben is tapasztalhattuk. A dolog pikantériája a sok moddolt pálya és a Survival játékmód, melynek lényege, hogy a zombik több élettel kezdenek, mint az emberek, kiknek a győzelemhez nemcsak egy adott időt kell kibírniuk, de végezniük is kell az összes élőhalottal. Jó móka még az Objective, ahol a túlélőknek különböző feladatokat kell teljesíteniük a pályán, amit persze a zombik meg akarnak akadályozni. A Zombie Panic! Source egy ingyenes mod, tehát ehhez is elengedhetetlen egy eredeti Half-Life 2.

EGY TUCAT ZOMBI

Ha már zombik, akkor nem maradhat ki a kedvenc lista sem, ami most egy tucat zombis címet tartalmaz, kifejezetten olyan alkotásokat, amelyek az elmúlt években láttak napvilágot, így bárki számára elérhetők. Ha csíped a zombikat, ezeket nem szabad kihagynod!

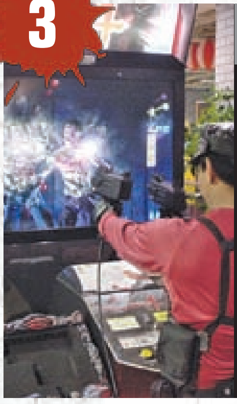
1 »LEFT 4 DEAD«

Nyitásnak rögtön itt van egy videojáték, amely 2008-ban bukkant fel először, és azonnal hatalmas rajongótábort szerzett magának. A Valve műhelyéből kikerült Left 4 Dead ízig-vérig multiplayer program, amelyben a hangsúly a négyfős kooperatív módon van. Négy túlélő küzd a zombihordák és a speciális fertőzöttek ellen, a cél egyszerű: életben maradni. A játék brutális kikapcsolódás, egyben nagyszerű észjáték is, hiszen a csapat csak akkor maradhat életben, ha a játékosok együtt dolgoznak a túlélés érdekében. Az pedig már csak hab a tortán, hogy akár zombiszerepben is részt vehetünk a mókában. Kihagyhatatlan darab.

2 »HOLTAK HAJNALA (2004)«

A mozikban lényegében George A. Romero honosította meg a zombikat, ám az ő '70-es években készült filmjei már jóval a mai nézők ingerküszöbe alatt teljesítenek. Szerencsére Zack Snyder (300, Watchmen) 2004-ben leporolta a klasszikust, és az alapfelállást megtartva frissítette fel a legendás zombifilmet. A világon villámgyorsan söpör végig a vírus, és a mozi helyszínéül szolgáló kisváros néhány túlélője a helyi plázában húzza meg magát. A bejutást követően „minden oké”, ám a maroknyi ember hamar rájön, hogy nem maradhatnak végtelenségig a falak között, így megtervezik a kitörést... A filmet áthatja az igazi depresszív hangulat, nagyon jók a karakterek, a feszültség végig jelen van, szóval több mint kétórányi igazi zombis kikapcsolódás...

3 »HOUSE OF THE DEAD«

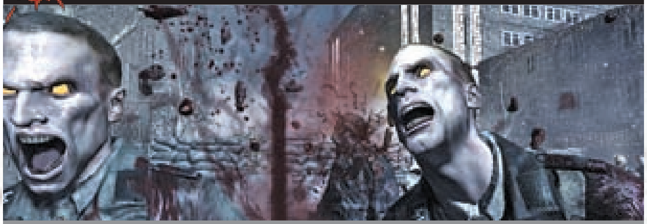


Sokaknak talán a monitor képernyőjéről lehet ismerős a House of the Dead, azonban ez a virtuális zombis kaland igazából a játéktermi masinákon okozott katarzist. Hazánkban a '90-es évek közepén bukkantak fel ezek a gépek (folytatások is vannak hozzá), és mind a mai napig találhatunk belőlük az ilyesmire szakosodott helyeken. A szerkesztőség tagjai közül többen akadnak, akik középiskolásként egész vagyonokat szórtak el erre a játékra, ami nem is csoda, hiszen igazi addiktív zombi mókával van dolgunk. A HotD lényegében egy FPS, amiben zombikat kell hentelni, az eredeti masinákon jókora pisztolyokkal, és természetesen ez is „kooperatív módban”, azaz ketten az igazi. Érdemes tehát felkutatni egy ilyen gépezetet, és adni a nosztalgiának...

4 »HALÁLI HULLÁK HAJNALA«

2004 remek éve volt a zombifilmeknek, ekkor jelent meg ugyanis a fentebb ecsetelt Holtak Hajnala, és a Shaun of the Dead is, ami igen borzalmas címmel került magyar forgalomba. Hiába azonban az ostoba fordítás, a film maga igazi csemege, hiszen a zombifilmek kliséit elegyíti az angol humorral – méghozzá zseniálisan. Mielőtt valaki félreértené, nem paródiáról van szó, szóval feszültség és vérengzés akad a moziban, de mindemellett a Haláli Hullák Hajnala még rendkívül vicces is, főleg a karaktereknek és az általuk átélt szituációknak köszönhetően. Igazi könnyed alkotás ez, főleg azoknak, akik otthon vannak zombi témában...

5 »COD: WORLD AT WAR«



Ismét egy játék, amiben felbukkannak a zombik, habár egyáltalán nem főszereplőként. Nem tévedés, a Call of Duty ötödik részéről van szó, amelyben bónuszként találkozhatunk náci zombikkal. Ha az egyszeri játékos (ismét) végigszenvedte magát a II. világháború borzalmain, akkor megnyílt egy egészen új játékmód, amiben német zombik hadai ellen kellett helytállni. Az élőhalottak körönként támadtak egyre nagyobb számban, és ha túléltük, akkor a begyűjtött pénzből vehettünk jobbnál jobb eszközöket. Talán mondanunk sem kell, hogy a COD 5 egyik legjobb része volt ez a zombis „minijáték”, amit mind a mai napig szívesen játszanak az emberek mind single, mind multi módban.

6 »DEAD RISING«

Talán a valaha készült legjobb zombis játék, amit a Capcom csupán Xbox 360 konzolra jelentetett meg (szerencsére a folytatás már PC-re is készül). A cselekmény a Dawn of the Dead vonalán mozog, azaz fotóriporter hősünk egy zombiváros plázájában ragad, amit el is lepnek az élőhalottak. Itt kell 72 órán át életben maradni, és eldönteni, hogy meg akarjuk-e fejteni a játékot övező rejtélyt, vagy inkább a túlélők megmentésével foglalkozunk, illetve csupán az életben maradás-e a cél. A maga idejében a grafika csodás volt, a képernyőn több tucat zombi mozgott, volt kihívás, és jó pár befejezés növelte a játék elsőre sem csekély élettartamát. Konzolosoknak kötelező vétel.

7 »28 NAPPAL KÉSŐBB«

Szerencsére nemcsak 2004 volt kiváló év a zombis filmek tekintetében, de 2002 is, hiszen ekkor debütált a mozikban Danny Boyle zseniális alkotása, amely ezúttal Angliába helyezte a zombi-apokalipszist. Itt egy kísérleti szer indítja el a pusztulást, és hősünk 28 nappal a kitörést követően ébred kómájából az üresnek látszó Londonban. Persze hamar kiderül, hogy nincs egyedül, és megkezdődik a kétségbeesett túlélés. Boyle filmje egyébként nem is a zombikat, hanem a túlélők emberségének elvesztését állította középpontba, ezzel keverve némi új ízt a műfajba. Igazi nyomasztó, sötét mozi ez, ami a zombifilmektől eltérő módon képes fényt gyújtani a sötét alagút végén...

8 »PLANET TERROR«

Ismét egy zombikomédia – úgy tűnik jó zombis filmet vagy viccesen, vagy véresen komolyan lehet csak forgatni. Az elkövető ezúttal Robert Rodriguez, aki a hetvenes évek trashfilmjeihez nyúlt vissza, előttük tisztelgett alkotásával. A Terrorbolygóban főhősünk egy go-go táncosnő, aki pont akkor szeretne pályát módosítani, mikor bekövetkezik a zombiinvázió. Szerencsétlen hősnőnknek még a fél lábát is lerágják a zombik, így kénytelen annak helyére gépfegyvert ültetni. Igen, ilyen és ehhez hasonló momentumok várnak ránk ebben a moziban, ahol rengeteg a vér, az eltúlzott erőszak, s mindezt amolyan burleszk hangulat járja át. Szóval igazi bűnös szórakozás ez a film...

9 »PLANTS VS. ZOMBIES«

2009 egyik legjobb programja volt a Plants vs. Zombies (előző számunkban az év nagy meglepetésének választottuk), amiről nagy elmaradásunkat letudva végre mi is leközöltük a tesztünket. A PvsZ amilyen egyszerű, olyan zseniális, hiszen lényegében egy „tower defense" játékkal van dolgunk, amit sajátos humora és egyedi vizualitása emel ki a hasonszőrű programok közül. A játékmenet egyszerű, a növényeinkkel kell megakadályoznunk, hogy az egyre nagyobb zombihordák uralmuk alá hajtsák a vidéket, és ebben mindenféle különleges zöldségek és bónuszok állnak a rendelkezésünkre. A játék nem könnyű, de annál addiktívabb, ha egyszer nekifog az ember, akkor csak több tucat zombi tudja elűzni a gép elől. Ha valamit, hát ezt muszáj kipróbálnod!

10 »THE EVIL DEAD«

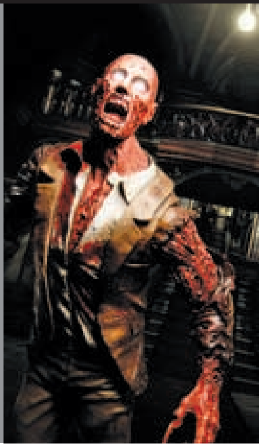
A The Evil Dead igazi kultikus mozi filmes körökben, sokak szerint a nyolcvanas évek egyik legjobb trash horrorja, s ez valószínűleg nem is tévedés, hiszen a rendezést nem más követte el, mint a Pókemberrel világhírre szert tévő Sam Raimi. A film főhőse, Ash barátaival egy kellemes hétvégét tervez, amit egy magnószalag kavar fel, amin a halottidézés technikája kerül bemutatásra. A kazetta lejátszását követően az egyik barátot megszállja a gonosz, és kezdetét veszi a rémálom. Raimi filmje igazi trash mozi, ami túlzó eszközökkel él, éppen ezért nem is nagyon lehet komolyan venni – de pont ezért szórakoztató. A kis költségvetés és a stílus ellenére ez a film valóban hangulatos, sokszor rémisztő, éppen ezért tökéletes választás egy borzongós estére...

11 »ZOMBIELAND«

Múlt havi számunkban már éltettük ezt a mozit, s mivel ez is a zombi tematikát dolgozza fel, természetesen nem maradhatott ki a listánkból. A Zombieland szintén nem egy tipikus zombifilm, hiszen ha műfajt kellene neki választani, akkor sokkal inkább vígjáték, mint horror. A történet ismét egy vírus sújtotta világon játszódik, maroknyi túlélővel, s bár vannak igen naturalisztikus jelenetek, a hangsúly mégis a jól eltalált karaktereken, a vicces párbeszédeken és szituációkon van. Kétségtelenül a tavalyi év egyik legviccesebb filmje. Instant get.

12 »RESIDENT EVIL-SZÉRIA«

Ha zombikról van szó, akkor bizony nem hagyhatjuk ki a felsorolásból a Resident Evil-szériát, amely egy sajátos műfajt – a túlélő horrort – tett népszerűvé PC-n és konzolon egyaránt. Bár a legutóbbi, ötödik rész már sokkal inkább volt akciójáték, mint harc a túlélésért, azért még mindig meghatározó elemről beszélünk zombi témában, hiszen kevés olyan játékuniverzum van, ami annyira mély és szerteágazó, mint a Resident Evil-széria. Éppen ezért valamelyik részét minden magát valamire is tartó zombifannak ki kell próbálnia.



Ne temessétek Brian Bascót!

Örömmel jelenthetem: a spanyol Pendulo Studios végleg beköltözött a szívembe. Szériájuk harmadik része minden tekintetben felveszi a versenyt a műfaj klasszikusaival, és ennél nagyobb dicséretet kalandjáték nem is kaphat...

ELŐZMÉNY

Runaway 2
PCG: 80%
A Runaway 2 eléggé megfeküdheti az elkényelmesedett kalandjátékosok gyomrát, de így is napokig tartó, kihívásokkal teli, élvezetes játékmenettel lesz dolgunk ha belevágunk...

RUNAWAY
A TWIST OF FATE

írta»]{REDENC

»fejlesztő: Pendulo Studios
»kiadó: Focus Home Interactive
»web: www.runaway-thegame.com

A bevezetőhöz azért hozzáteszem, hogy nem szeplőtelen a harmadik Runaway, de erről később (amint arról is, miért nem érdekli ez az amúgy szőrösszívű kritikust), kezdjük az elején, annál is inkább, mivel meglehetősen érdekes fordulattal nyit a „sorsforduló" alcímű kaland: a főhős temetésével...

EGY ÚJABB ŐRÜLT KALAND...

Miután a Runaway első része a PC Guru 2007/02-es számának melléklete volt, hűséges olvasóink képben lehetnek az alapokkal, de akinek kimaradt volna, külön szövegdobozokban (hogy a spoilerezést kihagyjuk, hátha valaki most kap kedvet a pótláshoz) leírom a két előző etap történetét. Aki végignyomta a második részt, bizonyára tűkön ülve várta az új felvonást, lévén igazi cliffhangerrel ért véget, azaz tulajdonképpen nem volt befejezése – nos, a Twist of Fate eleje épp ezért okozhat sokaknak csalódást, ugyanis nem folytatjuk ott, ahol abbahagytuk a mókát, teljesen új helyszín, új helyzet kerül elénk, és egészen a játék második feléig kell várnunk arra, hogy megkapjuk a „hiányzó láncszemet". Furcsa megoldás, kicsit úgy tűnik, mintha a spanyol fejlesztők időzavarba kerülve nem fejezték volna be az előző menetet, és most már nem is érdekelte őket a folytatás, inkább az új ötleteket valósították meg. Hozzáteszem, a végeredmény tekintetében úgy érzem, jól döntöttek, még akkor is, ha marad bennünk egy kis tüske a dolgok ilyen kurta-furcsa elintézése okán. Azt azonban mindenképp kiemelem: a srácok egészen zseniálisan idézik vissza nemcsak a második, hanem az első részt is, utóbbi a játék egyik legnagyobb meglepetése, olyan élménybomba, amelyet csak ritkán él át egy játékos, ezért már mindenképp keblemre ölelem madridi barátainkat. Ha már itt tartunk: ilyen emlékezetes pillanatokból jócskán kapunk – olyan momentumok ezek, amelyeket nemcsak átélni jó, de felidézni is, sőt, ezek miatt fogjuk újra elővenni a játékot és ismét belevágni sokadszorra is, hogy ismét felszabadultan röhögjünk, újra és újra rácsodálkozzunk a készítők zseniális ötleteire, kreativitására, humorára. Ehhez a csomaghoz még valamit hozzáteszek: a Runaway 3 sokkal inkább egy interaktív, általad rendezett animációs film, mint kalandjáték (főleg második-harmadik nekifutásra, amikor már nem futsz felesleges köröket), ami annyira igaz, hogy nemcsak a karakter-animáció döbbenetesen aprólékos, de az adott feltételek megteremtése után a szereplők maguk intézik el a többit, neked

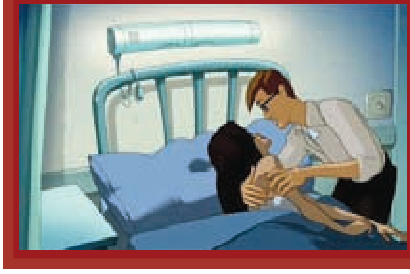
> »A Runaway - A Road Adventure teljes játékként is szerepelt a PC Guru magazin mellett. 2007 februárjában leptük meg ezzel a kiváló kalandjátékkal az olvasókat...«

»Ez a szimpatikus figura minket is folyton hívogat. Sosem vesszük fel.

»Elvis meg beállt motoros futárnak. Agyrém mi van itt.

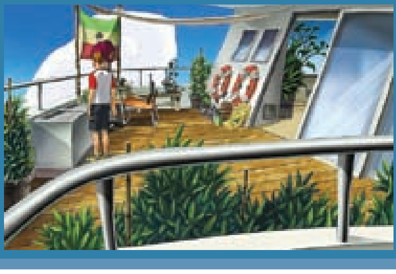
»A ROAD ADVENTURE«

A széria első része akár egy B-mozi: Gina Timmins, a Pink Iguana bár táncosnője szemtanúja lesz a Sandretti maffia által elkövetett gyilkosságnak. Menekülnie kell, ám eközben elüti őt Brian Brasco, egy fiatal New York-i fizikus, aki épp Kaliforniába költözne új életet kezdeni. A fiatalok sorsa összefonódik, és megkezdődik egy őrült „road movie", árkon-bokron át...!«



»THE DREAM OF THE TURTLE«

Brian és Gina immár egy párként indul vakációzni az idilli Mala-szigetre, ám baleset éri őket. Gina belezuhan egy tóba, a megmentésére induló Brian egy furcsa katonai bázisra bukkan, sőt egészen Alaszkáig utazik, hogy a dolgok végére járjon, miközben összefonódik múlt, jelen és jövő, sőt, még a földönkívüliek is képbe kerülnek...«



csak hátra kell dőlnöd, és nézni a jól előkészített akció beteljesülését. Mindez ráadásul tényleg tele van poénokkal, utalásokkal (elsősorban ismert filmekre, nem kevés kritikai éllel), amelyek megkoronázzák a munkádat, és kissé lenyugtatják megcincált idegeidet, amelyet a tárgyak begyűjtése és a sokszor bizony nyakatekert logika okozott.

...ÉS A SPANYOL INKVIZÍCIÓ

Igen, nyakatekert, mert néha tényleg túl van bonyolítva egy-két dolog. A játékban kizárólag tárgygyűjtés-kombinálás-felhasználás van, néhány dialógus alapú feladvánnyal (azaz a megfelelő kérdést kell feltenni vagy a jó választ kell megadni), semmi egyéb mechanikus, logikai vagy más egyéb puzzle nem vár ránk, ám az általam már sokszor említett, itt is fellelhető „Gabriel Knight álbajsza effektus" így is meggyötri majd a szürke kis agysejteket. Szintén ide kell citálnom a fenti passzusból egy zárójeles kitételt, nevezetesen a sok ide-oda mászkálást, hiszen ez összefügg; szerencsére dupla kattintással az általunk irányított karakter a képernyő megadott részére teleportál, ami felgyorsítja a játékot – egy hiba viszont itt is van. A képernyőváltás lehetőségét ugyanis nagy vörös nyíl mutatja, egy helyszínen belül viszont semmiféle jelzés nem utal arra, hogy átkolbászolhatunk az adott helyiség másik felébe is, így ha végképp kifutottál az ötletekből, kattintgass a szálkereszttel a képernyő szélére, mert meglepetésszerűen átkerülhetsz egy tök más helyre... Kár ezért a bicebóca megoldásért, egy-két újabb ősz hajszáltól megkíméltek volna a srácok. A mai kívánalmaknak megfelelően egyébként az F2 megnyomására a játék megmutatja az interaktív helyeket, sőt, van egy súgó is, nem is akármilyen – mindenkinek javaslom, hogy legalább egyszer nyomja meg az F1-et, de előtte kapaszkodjon meg a székben, mert hátast fog dobni. Csak magamat ismételhetem: zseniális! A begyűjtött tárgyak felhasználása egyébként szintén kissé nehézkes, hiszen be kell hívni a készletet (TAB vagy kurzor a képernyő tetejéhez, és ott a táska), rákattintani, a megnyitáshoz hasonló módon kilépni a „zsákból", és akciózni. Megszokható a dolog, de láttam már jobb megoldást is (például a második részben...). Még valami: hasonlóan az eddigiekhez, most is vannak következményes akciók, azaz a környezet egy elemét addig nem használhatod, vagy egy párbeszédághoz addig nem férsz hozzá, míg valami előfeltétel nem teljesült (nem találtál meg egy holmit, nem értél el a sztori egy adott pontjára), így ha elakadsz, érdemes visszamenni az előző helyekre akciózni, és ismét szóba állni mindenkivel. No de ezt egy rutinos kalandjátékosnak úgyse kell mondani, nem igaz?

FOLYTASSA, PENDULO!

Túljutva a mechanizmus kisebb döccenőin, a játék technikai oldaláról ismét csak áradozni tudok (bár a felbontás elég nehezen állítható be 1280 felett, de engem ez annyira nem zavart). A Runaway 3 ezúttal a manapság szokásos hibridmegoldást alkalmazza: a csodás, kézzel rajzolt 2D-s hátterek előtt 3D-s, cell-shaded technikával „rajzfilmesített" karakterek mozognak. Emiatt elsőre furcsák lesznek hőseink, hiszen nem ilyennek ismertük meg őket, barátkozni kell az új külsővel, bár nem olyan durva az átváltozás, mint mondjuk az új Monkey Island esetében. A félelmetesen jól sikerült animációról már tettem említést, tényleg minden részletre odafigyeltek a spanyolok, sőt a készletben lévő tárgyak olyan tébolyító részletgazdagsággal jelennek meg, hogy már-már feleslegesnek éreztem ennyi energiát feccölni abba, hogy egy kókuszdión minden szőrszál valódinak hasson... Hogy itt is morogjak picit: a helyszínek ezúttal nem annyira változatosak, mint az előző részben, kissé egyhangúbb a kínálat. Ezzel együtt csillagos ötös a grafikusoknak és tervezőknek, de főhajtás a zenei részleg előtt is, a kb. egy tucatnyi énekszám (!) és közel két és fél órányi muzsika tökéletes hátteret és hangulatot ad kalandjainknak. Persze a legnagyobb vállveregetés a sztori íróit illeti; nem mondom, hogy döbbenetes fordulatok fognak érni minket, de rég találkoztam ennyi szerethető, jól megírt jellemű karakterrel, okos és poénos dialógussal, rég nyerítettem fel ennyire hangosan egy-egy szituáción, interakción, humorbonbonon. Ráadásul (anélkül, hogy lelőném a poént) a befejezés tökéletes keretet ad a trilógiának – a nagy kérdés csak számomra, hogy lesz-e ezek után folytatás, mert benne van ebben a megoldásban az „igen" és a „nem" is. Én személy szerint persze az előbbinek örülnék, de abban biztos vagyok, hogy bármi lesz is a Pendulo következő műve, vevő vagyok rá. Banana!!!«

»Minden jó, ha jó a vége. Vagy ha csók a vége...?

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»92%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1197

»Immár bizonyos: zseniális kalandműhellyé nőtt a spanyol Pendulo. Bármit is hozok fel a játékkal szemben negatívumként, csak kötözködésnek hat: ez így jó, ahogy van.

»]{REDENC

PRO »Szerethető, őrült karakterek, nagyszerű látvány és zene, poénbombák, emlékezetes momentumok.

KONTRA »A sztori egyszerű, kevés helyszín, kicsavart logika, nehézkes a tárgykezelés és a mászkálás.

GÉPIGÉNY» 1,7 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB SM2 DX9.0 VGA, 8 GB HDD

»90%«

DICK MARCINKO ROGUE WARRIOR

»fejlesztő: Rebellion Developments
»kiadó: Bethesda Softworks
»web: www.roguewarrior.com

Tévedések rémjátéka...

Tesztalanyunk képében az osonva gyilkolós kategória titkos reménysége érkezett meg, a játék, amiben a ’80-as évek SEAL kommandósait reméltük felfedezni, és irányítani bevetés közben, de végül csak Petőfi sejlett fel, és a Füstbement terv...

írta» TIKA

Egy élő legenda, a különleges hadműveletek szakértője, Richard Marcinko adta a nevét a játékhoz, tehát majdhogynem vigyázzállást vezényeltem a telepítés közben. Közben azért volt idő átgondolni az előzményeket. A Bethesda eredetileg ugyanis a Zombie Studiosra osztotta ki a Rogue Warrior fejlesztői tisztét, sőt az Unreal 3 technológia volt megcélozva, hogy méltó környezetben véreztessük ki a hátulról meglepett ellenséges bakákat. Ám a félkész termékben komoly minőségi kifogásokat talált a kiadó, és a Rebellionnak adta át a stafétát. Itt már rögtön lehetne egy házon belüli verseny is, hogy vajon Zombiék Fűrész (SAW) adaptációja, vagy a Rebelliontól a Shellshock 2: Blood Trails bukott-e idén nagyobbat. Egálszagú az eset, sőt megkockáztatom, a Jigsaw-s produkció jobb volt, magyarul az a helyzet állt elő, hogy a főnök lecserélte Kiszel Tündét Geronazzo Máriára. Ha ez még nem lenne elég, végül a Shellshock 2-ben már „bizonyított” Asura motor került az Unreal 3 helyére, ergo Damoklész kardját és minden negatív tótumfaktumot ráidéztek szerencsétlen Rogue Warrior fejére...

A játék ettől még lehetne jó. A nehézségi szint kiválasztásánál a „Bring it on, motherf...ers” feliraton, ami a normál szintet jelezné diszkréten, azért elmereng az ember. Majd elindul a világmegmentés. Néhány szóban összefoglalva: Észak-Korea, ’80-as évek közepe, rakétaválság. A ballisztikus fegyverarzenál megsemmisítésére háromfős alakulat indul, ebből kettő elhull a bevezetőben, és Richard Marcinko kénytelen egyedül – és egyben egyes szám első személyben, merthogy first person shooter a kicsike – pontot tenni az ügy végére. A történet, amelynek egyébként szovjet szála is lesz, körülbelül annyira van jelen, mint kemping sajtban a sátorvas, ordas nagy hősök vagyunk, és tizenkét másodperc alatt (ennyi a betöltési idő) átérünk

»Ne mocorogj, megvakarom a mellkasodat rendesen...

»AZ IGAZI „DEMO DICK”«

Richard Marcinko katonai pályafutása 1958-ban kezdődött az Amerikai Haditengerészetnél. UDT kiképzést kapott, azaz víz alatti robbantásokra szakosodott, majd a SEAL Team Two kötelékében megjárta Vietnamot és Kambodzsát. Az 1979-es iráni túszdráma után felkérték, hogy hozzon létre egy terrorista-elhárító alakulatot, amely végül a SEAL Team Six nevet kapta (ügyes húzás volt, hogy a 2 meglévő alosztály mellé a hatos számot választotta, így ugyanis külföldi hírszerzők sokáig még 3 másik csoport létét valószínűsítették). Az ő nevéhez fűződik a Red Cell létrehozása, amely civil repterek, nagykövetségek és atomsilók biztonságát ellenőrzi behatolási gyakorlatokkal. Jelenleg többnyire tanácsadói minőségben tűnik fel, könyveket ír, és a Zodiac csónakgyártó cégnél van érdekeltsége. Az önéletrajzi regénye, a Rogue Warrior a New York Times Bestseller listáján is szerepelt, emellett számos kitalált történeten alapuló mű jelent meg a neve alatt, többnyire John Weisman vagy Jim DeFelice társszerzőkkel közösen (utóbbiak profi írók, álnéven).

»MULTIPLAYER«

Van többjátékos üzemmódunk is, nevezetesen 8 személyes Deathmatch, vagy ugyancsak 8 személyes (4 a 4 ellen) Team Deathmatch. Mivel ezekben a játékmódokban is él a killing move, azaz a hátulról megközelített jómadár szétkéselése külső kameraállásból, így az igénytelen és pontatlan arzenált mellőzve inkább mindenki őrült módon rohangál, és próbálja látványosan meggyilkolni az ellenfelét. Az achievementek között van pár poénos is, nevezetesen a Bethesda a „hasítsd fel a legjobb barátod beleit, mert az jó móka” szlogent tűzte ki, így a friends listából lekapott egyedek is kövéren jutalmazva vannak.

»Ő vajon most tüzel, vagy csak a feje robbant fel...?

Koreából a Szovjetunióba. Biztosan lesz olyan játékos, akinek bejön, hogy a Marcinko végig kommentálja az eseményeket, és teszi mindezt olyan stílusban, amitől a hangfalak leolvadnak. Ha akár egyetlen olyan mondatot fel kellene idéznem, amelyben nem szerepelt trágár kifejezés, nagy bajban lennék, de gondolom azt a nyelvi virtuozitást, ahol egy ország neve is csak úgy hangozhat el, hogy U.S.S. f...in' R., el tudjátok képzelni. Másfelől azonban ez egy egyszerű gránátdobást is humoros eseménnyé avanzsál, és a Marcinkót megszólaltató színésztől, Mickey Rourke-tól amúgy sem idegen ez a stílus, tehát hangulati szálon behúzhatunk egy (csak hogy a stílusnál maradjak) kib...tt strigulát.

MOST AKKOR ROGUE VAGY WARRIOR?!

A cselekmény nem különösebben bonyolult. A copfos-szakállas harcos minden egyes pálya elején becserkészi a kóborló járőröket, értsd odasétál, aztán a megfelelő gombot lenyomva beindít egy kivégző formulát. Ezek kellően látványos elemek (korlátnál állók mélybe hajítása, vagy különböző testrészeken késsel, puszta kézzel történő brutális behatás), de a Velvet Assassin után semmiképp nem neveznénk őket újdonságnak. A továbbiakban nagyon hamar elérkezik az a pont, amikor ténykedésünktől függetlenül megszólalnak a riasztók, és fegyveres harcra váltunk. A Gears of War fedezékkereső algoritmusa szintén ott van Dick barátunk eszköztárában, tehát minden kövérebb tereptárgy mögé bevonulhat, kidughatja a fegyvert, és kóbor, avagy célzott sorozatokat engedhet el az ellenfelek irányába, akik szintén behúzódnak a ládák/sarkok mögé. Különösebben itt sincs jelen az a késztetés, hogy mindenáron fedezéktől fedezékig csoszogjunk, és valami taktikát is vigyünk a dologba, mert az ellenfelek száma és gyér intelligenciája ezt egyszerűen nem követeli meg. Így tehát a játékos ledarál mindenkit, a kidugott fejeket egyből átüti ólommal, és robog előre, aztán a sarkok mögül lassan, komótosan kiforduló gyászhuszárokat kivégzi, majd megkeresi az egy helyben gubbasztó, halálra váró maradékot. Töltény és eszköz van bőséggel a művelethez, az elesettek mellől ugyanis felcsipegethetjük a fegyvereiket, kvázi a kétdarabos készlet állandó szereplői (hangtompítós pisztoly, MP5) így frissíthetők orosz darabokra. Az arzenál szűk, és teljesen általános – egy-egy géppisztoly, karabély, géppuska, sörétes –, de azért a Dragunov mesterlövész puska és a gránátvető helyet kapott.

> »Marcinko volt a G.I. Jane (Demi Moore), és A szikla című film tanácsadója, de a sosem alvó Jack Bauer figura instruálásához is őt szerződtette a FOX a 24-ben....«

LEGKÖZELEBB NAGY, VILÁGÍTÓ NYILAKAT IS KÉRÜNK MINDEN KANYARBA...

Van egy remek tájolónk, amely megmutatja a legközelebbi ellenfelek pontos pozícióját és egyben az útvonal következő állomását is. A legkisebb elágazásnak is híján van a történet, sőt a pályákon is csak egy szűk nyomvonalon haladhatunk. Tessék ebből kikövetkeztetni, hogy milyen izgalmak és milyen újrajátszhatósági faktor rejtőzik a sorok mögött... Hátulról megkéselünk pár embert, de a hullákat nem lehet elrejteni, kilövöldözhetjük a világítást, de a legtöbb ajtót kinyitva az ellenség már csőre töltött fegyverrel vár ránk. A legszörnyűbb, hogy még ahol lehetőség lenne, ott sem erőltetik rá a játékosra a csendes módszereket, egyszerűbb, ha mindenkit fejbe lősz, és nem azon idegeled magad, hogy vajon most épp kinek a látóterébe akadtál bele, vagy a közeli árnyék elég kövér-e, hogy elrejtsen. Semmiféle visszajelzés, sőt, néha úgy tűnt, hogy még egyetemes recept sincs arra, hogy mikor és hol vagyunk éppen fedésben. Végig csak azt érezzük, hogy a Rogue Warrior megrekedt valahol félúton a lopakodós és a lövöldözős stílus között.

MONDD EGY SZÓVAL, HOGY CSÚNYA: ASURA

A Shellshock 2 után minimális vizuális elvárásokkal ültem az alkotás elé, így a csalódás is jóval kisebb volt. A csúnya és idétlen robbanások mellett a környezet most is olyan, mintha visszamentünk volna az időben 3-4 évet. Az ellenfelek váratlanul begyorsuló mozgása (superman-effektus), a tárgyak furcsa reakciója a lövedékekre – könyvespolcokból lapok záporoznak elő, a kanapé nem átlőhető, de egy idő után összeroskad stb. –, és a fegyverek igénytelen kidolgozása (valós viselkedést, ballisztikát pláne hanyagolták) csak a jéghegy csúcsa. Ugyanis ahol a technológia nem számít, például a pályatervezés, ott sem sikerült domborítaniuk. Gondolom mindenkiben él egy kép arról, hogy egy tengeralattjáró-bázis, egy szigorúan őrzött rakétasiló, vagy csak úgy általánosságban az atomfegyverek körül milyen biztonsági intézkedéseknek és környezetnek kellene lennie, nos, ezt hangulatban és játékmenetben még csak megközelíteni sem sikerült.

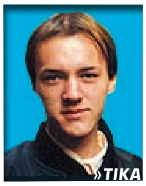
A LEGEK KÖZT A LEGRÖVIDEBB

A tiszta játékidő 2 óra alatt van, jól hallottátok, nem egy délután, hanem uzsonna és vacsi között túleshetünk a nagy kalandon. Nem hiszem, hogy valaha is láttam volna ennél rövidebb játékot... Richard Marcinkót ha valóban ekkora hős volt, akkor megkövetem, de gyanítom, hogy ez a foghíjas, Rambo-klón történet és az elbénázott lopakodós rész inkább csak a Rebellion tervezőasztalán született. Mindenesetre kár érte...«

GRAFIKA»	»40%
HANG ÉS ZENE»	»45%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»20%

www.pcguru.hu/314

»A Rebellion nagyságát dicséri, hogy felismerte, ebből a játékból 2 óra bőven elég. Célközönségnek el tudom képzelni a „hogyan tanuljunk meg két óra alatt káromkodni angolul” nyelvcsoportot.



»TIKA

PRO »Megtakaríthatunk egy kisebb összeget, ha nem vesszük meg...

KONTRA »Most tényleg soroljak fel mindent...?

GÉPIGÉNY» PIV 3,2GHz, 1GB RAM, GeF 7900 vagy ATI X1800, 5GB HDD

»35%«

STAR TREK D-A-C

»fejlesztő: Naked Sky Entertainment »kiadó: Paramount Digital Entertainment »web: www.paramount.com/games/star-trek-d-a-c

Deathmatch, Assault, Conquest: ismerős multiplayer-ízű szavak, ezúttal egy kevésbé fantáziadús cím alkotóelemei. A matuzsálemi korú Star Trek a számtalan kalandjáték, RTS és FPS után ezúttal a shoot 'em upok világában próbált szerencsét – s bár ne tette volna...

írta» JOHNBART

Ahová Trek még nem merészkedett...

Bár a közel négy éve vegetáló sci-fi frencsájz a mozivásznon ismét régi formájában tündököl, a fézer mellett billentyűzetet is markoló rajongók öröme nem felhőtlen, mivel a 2003-as Elite Force 2 óta gyakorlatilag nem érkezett egyetlen épkézláb Trek-játék sem. Nos, úgy tűnik, a Star Trek: Online debütálásáig nem is fog változni a helyzet: az új filmmel ellentétben ugyanis a nemrég lesugárzott játékadaptáció közel sem sikerült kiemelkedőre.

SHOOT TREK UP

A D-A-C alapvetően egy multiplayerre kihegyezett felülnézetes lövöldözős cucc – bátor megközelítése a máskülönben filozofikus Star Treknek, még akkor is, ha az új film popcorn mozi jellege jelzi: új napszelek fújnak a frencsájz háza táján. Önmagában tehát az akcióközpontúság még nem olyan nagy probléma, az ördög ezúttal is inkább a részletekben lakozva okoz magleolvadást a gépházban – de ne ugorjunk ennyire előre. Az első anomáliák a történet háza táján jelentkeznek, a D-A-C-ben abból ugyanis nincs sok, sőt. Adva vagyon a Föderáció és a Romulán Csillagbirodalom, egy rakás fézer és torpedó, illetve a másik oldal ezekkel való fölszalámizása... és ennyi. Félreértés ne essék, nem számítottam Mass Effect-szintű sztorira, de ennél még a 14 éves Tyrian is többet nyújt ebben a kategóriában, ami azért egy Trek-játék esetén elég gáz. Maguk a galaktikus összecsapások már több kreativitásról árulkodnak, ezek ugyanis négy módban történhetnek: a gép ellen játszható Survivalban minél tovább kell bírni a gaz ellen rohamait, a hangsúly azonban a 11 pajtásunkkal is játszható Deathmatchen, az Assaulton és a Conquesten van. Az első során a praetor vagy a tolerancia nevében kell darabokra lőni a másik csapat tagjait, az Assault megegyezik Unrealbeli druszájával, itt a támadóknak egy sor kontrollpontot kell elfoglalniuk (a védelemnek pedig ezt megakadályoznia); a Conquestről pedig a már említett széria Onslaughtja jutott eszembe, itt ellenfelünk bázisából kell törmeléket csinálni, amit semleges pontok elfoglalásával érhetünk el. A D-A-C tehát erősen csapatjáték (lenne), papírra vetve pedig elég szolidnak is tűnik: hol van hát akkor a bibi? Nos, egyszerűen ott, hogy a program minden téren össze lett csapva. A játékmenet kaotikus: 6-8 játékos esetén az egérrel navigált célkereszt már simán elvész a tömegben, a csaták teljesen átláthatatlanná válnak, ezen pedig a térkép sem segít, mivel a pályák szűkebbek, mint egy kinőtt cipő. Az irányítás nyögvenyelős, az egymásról lepattanó csillaghajók ugyanakkor a Legacy legnevetségesebb pillanatait juttatják eszembe. A harcokba öt különböző hajóval kapcsolódhatunk be, ami szintén remek ötlet... lenne, a gyakorlatban azonban csak a cirkáló, a vadász- és az ellátó fregatt használható, mivel az aknarakó és a PC-exkluzív rakétás fregatt harcértéke nulla, még a felvehető (amúgy ötletes) bónuszok sem növelik számottevően hatékonyságukat, ami így az összecsapások végén állandóan a mentőcsónak kilövéséhez vezet. Végezetül a D-A-C technikai téren is dacol a játékosokkal. Michael Giacchino zenéje remek, de a muzsika (és a hangok) a filmből valók, így azok minősége jelen esetben nem nyom annyit a latban. A grafikus motor ezzel szemben kritikán alul teljesít: az amúgy sem egetverő grafika nálam még a sajtófotókon látottaknál is rondábban festett, miután valami rejtélyes okból kifolyólag sem az élsimítás, sem a robbanások nem voltak elérhetőek – egy másik tesztgépen ugyanakkor a hang hiányzott.

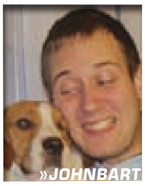
„KOMPUTER, PROGRAM ÁLLJ!"

A D-A-C az a Trek-játék, amit semmilyen körülmények között nem szabad kiadni: a hajók dizájnját és a zenét leszámítva nyomában sem emlékeztet a patinás univerzumra, az akcióra nyitottakat pedig az átláthatatlan játékmenet és a finnyás grafikus motor tántoríthatja el. Minden tekintetben elpuskázott lépés – csupán remélni merem, hogy az ST:O sikeresen feledteti majd eme csorbát.«

GRAFIKA»	»65%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1814

»Budget kategóriás multiplayer-lövölde 12 játékossal, ismerős játékmódokkal, és egy konzolport minden nyűgjével. Ha trekker vagy azért, ha laikus, akkor azért nem merem ajánlani...



PRO
»Ötletes játékmódok, átgondolt hajók valamint bónuszok, és persze a film remek zenéje.

KONTRA
»Nyögvenyelős irányítás, gyakran átláthatatlan csaták, jóformán mindenre allergiás grafikus motor.

GÉPIGÉNY» 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB SM3 DX9 VGA, 450 MB HDD

»72%«

Peggle-ből sosem elég!

Előző számunkban már írtunk a váratlanul PC-re megjelent Peggle nevű játékról, s még meg sem száradt a tinta a magazinon, mikor megérkezett a „folytatás”, a Peggle Nights, amit ismét nem hagyunk szó nélkül.

írta» CHOCHO

A Peggle Nights egy Xbox Live Arcade program, gyakorlatilag az előző számban bemutatott Peggle folytatásának fogható fel, így talán már nem is kell magyarázni, hogy egy amolyan minijátékról beszélhetünk. A történet szerint különböző állatokat irányítunk, akikről senki sem gondolná, hogy több van bennük, mint ami elsőre látszik. Lehetünk egy titokban szuperhősi ábrándokat dédelgető egyszarvúval, vagy akár egy tudósnak készülő hörcsöggel, a lényegen nem változtat. Célunk, hogy a flipperhez hasonló masinát használva minden egyes pályán összeszedjük az összes narancssárga golyót. Felül az épp aktuális avatárunk, alatta egy ágyú, s az alatt a játéktér, melyet mindenféle színű labdák és egyéb alakzatok népesítenek be. Mi lövünk egyet a megszabott mennyiségű lőszerből, az apró kis labda pedig össze-vissza pattogva begyűjti nekünk a kellő pontokat. Egyszerű, könnyen tanulható és aranyos. Ideális játék gyermeki lelkületű felnőttek és a fiatalabb korosztály részére.

LŐDD-VÁGD, NEM APÁD!

Ahogy haladunk előre a karrierben, úgy nyílnak meg előttünk az újabb és újabb szereplők, akik azon felül, hogy elpanaszolják saját ügyes-bajos dolgaikat, különleges tulajdonságokkal is fel vannak ruházva. Ezek a képességek egy élénk színű alakzatban tűnnek fel a pályán, s ha eltaláljuk őket, akkor megkapjuk az értük járó bónuszt. Van, akinél ez dupla pontmennyiségben nyilvánul meg, s van, akinél egy extra lövedékben, de akármelyiküket is használjuk, tudnunk kell, hogy bármikor élhetünk vele újra, ugyanis a már eltűnt extra helyett egy másik fog megjelenni valahol a pályán. Ha már a szinteknél tartunk, azért megijedni nem kell, mert ugyan később a játék bekeményít, annyira sosem lesz nehéz, hogy frusztráló legyen, és elvegye kedvünket a golyólövöldözéstől. Saját magam jó mérce vagyok, hiszen én hajlamos vagyok az ilyen apróbb játékokon (is...) idegrohamot kapni (nem egy közülük a legszemetebb tud lenni az összes játék közül), ám a Peggle Nights ahelyett, hogy egyszer is felhúzott volna, még a fárasztóbb pontjain is képes volt mosolyt csalni az arcomra. További öröm, hogy nem kell komolyan tanulni a Peggle-t, mint ahogy hosszas szabályfelsorolás sem lesz. Ha van valami változás a megszokotthoz képest, akkor azt a pálya elején megmondják nekünk, s onnantól tiszta minden, mint a kék ég.

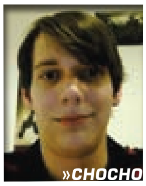
SZÍNES-SZAGOS ÁRADAT

A Peggle Nights kivitelezése elsősorban a gyerekeket fogja rabul ejteni, hisz mindent élénk, de barátságos színek és aranyos rajzfilmszereplők népesítenek be. Itt nincs erőszak, nincs rosszindulat, de még csak élcelődő poénok sem, csak és kizárólag a játék, és a gyermekded design magával ragadó bája, mely minden érző szívű gamert a monitorra tapaszt néhány óra erejéig. Ha pedig már unjuk a dolgot, akkor ott a kompetitív multi, ahol egy barátunk, vagy egy rendkívül okos számítógép ellen mérhetjük össze tudásunkat. Nem kell semmi hozzá, csak egy számítógép és egy egér. Egyszerű, nemde? A Peggle Nights szavatossága épp ezért végtelen. Akármikor, akárkivel játszható, sőt, a harmadik fejezet kivégzése után megnyílnak a bónusz pályák is, amik a legkeményebb játékosoknak is megfelelő kihívást tudnak nyújtani (szerencsére nem kötelező megcsinálni őket). Mindennek a csodának pedig nincs különösebb ára a boltin kívül, hisz az egész egy 2D-s felületen zajlik, szóval nem komolyabb az erőforrásigénye, mint egy internetes flashjátéknak. Mit is mondhatnék így a végére? Irány a Peggle Nights cukormázas világa, ami így az ünnepek alatt (a cikk olvasásakor már után) ideális szórakozás lehet.«

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/

»Újabb játék, ami valódi élvezet, de csak akkor, ha megtanuljuk a helyén kezelni a műfajt. A pontszám viszont nem lehet magasabb, hisz újdonságot semmit se hozott.



»CHOCHO

PRO »Aranyos, hangulatos és szórakoztató

KONTRA »Komoly játékosoknak kissé gyagya lehet

GÉPIGÉNY» P4 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VGA, 300 MB HDD

»75%«

King Arthur Tippek-Trükkök

Hogyan legyek király?

A King Arthur amúgy cézári módon jött, látott és győzött, de utóbbiból, mármint a győzelemből elegünk is volt, az AI ugyanis veterán seregeket vezet, és meglehetősen keményre sikeredett. Nem véletlen, hogy a korai tapaszokba elsőként egy új „könnyű" (beginner) nehézségi fok került beépítésre. Mi ezt most még kiegészítenénk némi útmutatással...

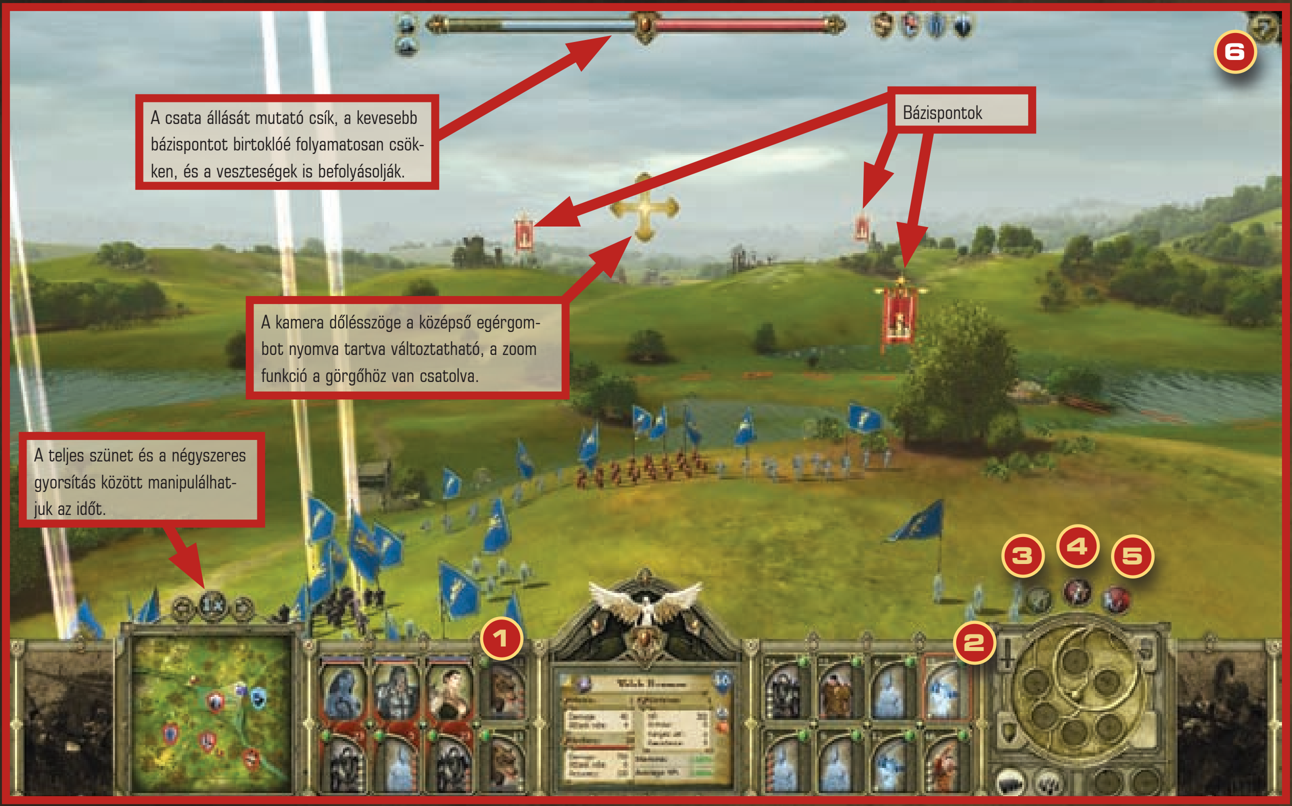
írta» TIKA

Kezdhetném úgy is, hogy Kedves Arthur!, mert ugye ez lesz a játékban a szereped, és aztán magasztalhatnánk együtt a keresztény világképet, boldog, szép jövőről álmodozva, de le kell, hogy hűtselek. Azt mondom, légy pogány, sőt ha van hozzá gyomrod, légy kegyetlen, barbár király, aki vasmarokkal fogja össze a seregeket, mert így könnyebben győzhetsz. A játék kulcsa ugyanis a Morality Chart, ahol a szöveges küldetésekben tett választásaid tükröződnek vissza új egységek/varázslatok formájában, és csak akkor jutsz gyors eredményre, ha az elejétől konzekvensen ragaszkodsz egy irányzathoz. A fukarul mért rightful/tyrant és a christian/old faith pontokból különösen a régi hit tengelyét erősítő számértékekre lesz szükséged, hogy minél előbb feloldd a Seelie/Unseelie egységeket. Az erdőben láthatatlanul mozgó íjászok, akik viharban és éjszaka is tökéletesen látnak, többet érnek a keresztény rend bármely lovagjánál, és harcosaik is szinte legyőzhetetlenek.

1 LÉGY KÖVETKEZETES!

A játék fejezetekre, úgynevezett könyvekre van osztva – ez egyfajta sorrendiséget ad a küldetéseknek, és segít eligazodni, miközben a fő szálakra nyugodtan rákészülhetünk, ezek ugyanis nem időlimitesek. Viszont abban a pillanatban, ahogy a térképen aktivizálunk egy háborút kiváltó tekercset (hódítás, szövetségkötés), igyekezzünk végigtrappolni a teljes szálat, mert a gép pótolni fogja a veszteségeket (minden legyőzött sereg helyett újabb áll majd a következő körben az utadba). A zsarnok beütés abban lehet segítségünkre, hogy az íjász alapstratégiánkhoz (később lesz majd erről is szó) gyorsan hatásos fegyvert szerezzünk a Brigands képében, de ha valaki mindenáron igazságos akar lenni, tegye, a lényeg, hogy ragaszkodjon az első döntéshez. A Kezdetek könyvében tehát végig következetesen kellene haladni, Mark király (rightful) vagy a zsarnok Idres (tyrant), később Dorset (tyrant) és Somerset (rightful), a két szomszédos királyság ügyében, illetve a testvérpár, Sir Balin (tyrant) és Sir Balan (rightful) közül is a megfelelőket kiválasztva. Camelot megteremtésénél Viroconium, a régi hit fellegvára legyen a célpont, és a Heirs of Viroconium questben – három testvér vetélkedése – válaszszuk Prince Oweint (régi hit bónusz) szövetségesnek. A második fejezetben, a Hódítás könyvében, amikor Merlin visszatér, nem kérdéses,

»IGAZODJ EL A HARCMEZŐN«



1 A már kijelölt egységekhez a CTRL nyomvatartásával, más egység profilképére kattintva adhatunk további egységeket. A kijelölt egységek a mozgási pont végén nyomvatartott jobb egérgombbal megtartják a formációt, sőt, az arcvonal iránya is beállítható. **2** A közelharc során a támadás ikonból kivonás funkció lesz, a végzetesen legyengült, vagy összegabalyodott íjászokat ezzel szabadíthatjuk ki a harcok sűrűjéből. **3** Távolsági és közelharci fegyver közti váltás. **4** Fire at will fukció, mindenkinél megjelenik, és automatikusan megtámadják a legközelebbi ellenséget, ha ON állásban van. Javaslat: ha a baráti tűz lehetősége fennáll, kapcsoljuk ki. **5** Keep the range funkció, íjászaink automatikusan kitérnek a közelharci támadások elől. Javaslat: tartsuk OFF állásban, a közelről leadott sorozatok a leghatásosabbak. **6** Bekapcsolható segédletek: lőtáv, sziluettek, bővebb adatlap, stb.

hogy Wales (old faith) mellé állunk, így egyrészt Lady Guinevere is megtisztel minket további pogány bónuszokkal (és a jelenlétével), no meg a walesi íjászok jobban muzsikálnak a szász lovasság ellen. A harmadik, Kerekasztal lovagjai címkét viselő fejezetnél már (remélem) lényegében el is dőlt, milyen vallás és irányzat (mindenképp old faith, és tyrant vagy rightful) az uralkodó a birodalmunkban, tehát e szerint válogassunk a lovagok között (jó oldalon pl. Tristan, Lancelot, gonoszok Gawain, Mordred), és mire a Légiók könyvéhez érünk, már nem lesz szükségünk tanácsokra…

2 GAZDÁLKODJ OKOSAN!

A birodalom gazdaságában nálam a kereskedelmi törvények kapták a fő hangsúlyt. A Kancelláriában a Monopoly és Mercantile Law termelték a trade bónuszt, és a Forced Labourt (+20% adótöbblet, de ugyanennyivel nő a kiképzési költség) is bekapcsoltam azokban az években, amikor nem képeztem új sereget. A tartományi mutatók közül ha valahol nagyon lecsúszna a lojalitás, állomásoztassunk ott egy kisebb haderőt néhány körig, és új egységeket csak abban a provinciában képezzünk, ahol a military érték magas (így gyorsabb). Ész nélkül ne költekezzünk, az éves mérlegnek (Kancellária) legalább az egyik fele – arany vagy étel – mindig komoly pluszban legyen, mert így a hiányt átkonvertálással pótolhatjuk a megfelelő felületen (special reserves). A Kerekasztalnál a lovag-provincia párosítás a veleje mindennek. Ha bármely provinciára rávisszük a kurzort, két fontos ikont pillanthatunk meg, az egyik, hogy milyen a nép összetétele (briton, szász, walesi), a másik pedig, hogy mi az uralkodó vallás. A lovagok többsége arrogáns vagy patrióta (az adatlapon a hero traits ikon alatt van feltüntetve az ilyen jellegű beütés), őket csak saját népükkel érdemes párosítani, továbbá majd mindegyikben mélyen gyökerezik a hit, tehát vallási megkötések is vannak, a régi hit-keresztény lovag kombináció szintén komoly mínuszokkal szól bele a lojalitásba. Ha ezt kisakkoztuk, ugyanezt el lehet játszani a feleségekkel. A végeredményt könnyebb a tartomány adatlapján lekövetni (jobb egérgomb az üres területen, és Province information ikon), ugyanis így minden trait (lovag és feleség), és minden információ egy helyre kerül. A fejlesztések menüpontnál gazdaság és birodalom címszó alatt találunk olyan dolgokat, mint lovagi tornák és gyógyítók, ezt a kettőt mindenképp fejlesszük ki a tartományi mutatók azonnali feljavításához (Province information panel alján kapcsolhatóak be), a gátak, utak és infrastruktúra fejlesztése pedig folyamatosan történjen. Amíg kellő katonai erővel vagy erős gazdasági háttérrel rendelkezünk, addig halasztó jelleggel az egyéb népjóléti fejlesztések félretehetők, ugyanis a járványok, a katasztrófák és a lázadások kezelése egy-egy diplomáciai lehetőség formájában jelentkezik a térképen (csata vagy pénz).

3 HÁBORÚBAN MINDENT SZABAD!

A játék elején „szabvány” brit seregekkel csatározunk, később jönnek a szászok, a walesiek, a két vallási irányzat (Seelie-Keresztesek) haderői, plusz a küldetésekbe ágyazott mitológiai és szellemformációk. Mindegyiknek van saját erőssége, amely többnyire egy-egy speciális tulajdonsághoz, egységhez köthető. A walesieknek vannak a legjobb íjászaik, a szász lovasság úgyszintén páratlan, a keresztények tömör páncélzata és lovagjai félelmetesek, a Seeliek éjszaka, no meg fák között verhetetlenek, és még ott a szellembrigád, amely a ködből jön elő, és gyors, mint a szélvész. Ám mindegyiknek gyengéje is van. A walesiek verhetők az időjárást manipuláló varázslatokkal – Nightfall, Fog

of Avalon, Storm of Avalon. A szász lovasság íjászokkal tizedelhető, ha lelassítjuk – Venomous Curse, Slow, Hold. A keresztényeket hegyes, vagy mocsaras pályán fékezhetjük meg, ahol a lelassult páncélozott tömeg elveszik a nyilak felhőjében – Cloud of Arrows. A Seelieket távol kell csalnunk az erdőből, és figyelni arra, hogy tiszta legyen az ég, no meg hozzájuk vágni minden durva varázslatot – Lightning Bolt, Crystal Shards, Meteor strike. A szellemek ellen az amúgy erős íjász dominancia mit sem ér, bár a köd megtörhető a Dragon's Eye varázslattal, de a teljes sereget nem tudjuk majd „lelassítani", így inkább verjük le őket erős közelharci egységekkel, és operáljunk olyan támogató varázslatokkal, mint a Masterful Tactics (+páncél és sebzés 100 méteres körben a hős körül). De kezdjük az elején, átlagos briton ellenfelet feltételezve a recept a következő: vegyünk sok íjászt és némi gyalogságot, aztán a legegyszerűbb taktika, ha ködöt (Fog of Avalon) varázsolunk, majd rögtön benyomjuk a Dragon's Eye spellt, így a saját íjászaink rendesen fognak „látni", és biztonságos távolból lenyilazhatják az ellenfél íjászait. A csata ilyenkor tulajdonképpen el is dőlt, a közeledőket megszórjuk nyíllal, aki túléli, azt megsemmisíthetjük a gyalogsággal… Ahogy haladsz előre és jutsz újabb lovagokhoz, mindig a birodalom méretéhez szabd a seregeid számát, inkább legyen több lovag egy seregben, és kezdetben egy, majd 2-3 fullos, állandóan karbantartott haderőd, mint szétforgácsolva 6 gyenge. Ha a régi hit útját járod, és megfogadtad a legelső tanácsom, tehát maszszívan kitartasz egy morális séma mellett, hamar felszabadítható a Morality Chartról a Sidhe Roads varázslat, és ezzel egy időben ugyanitt a Summerborn/Winterbreed (igazságos/zsarnok beütéstől függ) egység is elérhető lesz. Ezt követően a hőseid alá betehetsz egy-egy ilyen durva egységet – ellenállók a varázslatokkal szemben, brutálisak a közelharcban, és az említett Sidhe Roads varázslattal csata közben oda teleportálod őket, ahova akarod, mondjuk az ellenséges íjászok közepébe, vagy kinyírhatod a vezért és visszateleportálhatsz, de nem akarom ragozni, ez a tökéletes fegyver.

4 VÁLASSZ GYORSAN!

A csatatéren két dolgot kell mérlegelnünk, az első, hogy van-e elég lovasságunk/időnk a közeli bázispontokat lerohanni (minden pályán 2-7 ilyen pont van, amely valamiféle bónuszt ad), a második pedig, hogy hol szeretnénk megvívni a csatát. Lehetőleg közel essen a hely, legyen helyünk felfejlődni, valami bázispont közelében, ahol a magaslati előny nálunk van, de erdők nélkül, magyarul álmodozzunk csak, és reménykedjünk, hogy találunk egy platnit, ahol az íjászok lőtávolságába nem zavar bele semmi. A távoli bázispontok csábítóak, de szépséghibáik is vannak, a bónusz varázslat például csak a közelükben „él", és őszintén szólva arra sem érdemes játszani, hogy mindet elfoglaljuk, aztán addig rohangálunk körbe, amíg az idő le nem jár, mert az ellenség teljes serege biztos ott áll majd meg az egyik tövében. Ahogy a Total War-szériában, úgy itt is a csata bevezető szakaszában állíthatjuk fel a hadrendet. Az ellenfél előbb-utóbb elindul megkeresni minket, tehát preferáljuk a védekező pozíciót, így az íjászok (pl. 6 walesi egység egy Wall of Steel burok alatt) nyugodtan beállhatnak az első sorba, hátrébb pedig felállhat a maradék, de tartsunk térközt a területre ható varázslatok miatt. Ha az íjászokat (mindig horda alakzat) fenyegetnék, fussanak a hátsó sor mögé. Jelzem, ha lovassági fölényünk van, akkor megfelelő méretű csupasz mezőre is szükség lesz, ugyanis a lovas alakulatok adatlapján egy kék „gyorsulásmérő" is található, és csak akkor lesz átütő erejű a támadás, ha ez végigér, megszakítás nélkül, vágtázás közben.

5 FEJLESSZ BÖLCSEN!

Az Upgrades menüpont alatt lehet az alapegységeket fejleszteni, én a pikemen-patrols-lightcavalry vonalat javasolnám kezdésnek, feltételezve, hogy walesi szövetségben vagyunk (így a szász lovasság ellen lesz lándzsánk). Az íjászokat csak

»IGAZODJ EL A DIPLOMÁCIA VILÁGÁBAN«

1 Ha nincs mit felajánlanunk, akkor csak a csata lehetősége marad. **2** Az 1-es, 2-es, 3-as gombok. Ezek valós diplomáciai lehetőségek, általában a békés elvonulástól az ellenséges csapat embereinek kivásárlásáig terjednek, sőt, akár a seregvezér is átcsábítható hozzánk. Persze ez a lefizetős módszer nem minden küldetésben lehetséges, csak azoknál, ahol a leírásban a diplomacy (lásd a kép alján) felirat is szerepel.

keresztény (szász) vonalon muszáj kimaxolni, lovas kérdésekben viszont bonyolultabb a helyzet, ugyanis ha azokat a hősöket is szeretnénk támogatni, akik lóháton (a traitek és passzív spellek között van ilyen) bónuszt kapnak, akkor eleinte fejlesszünk. Megjegyzem, az esetleges száz szövetséggel kapott lovasság alig marad el a fejlesztési fa csúcsán állóktól, és ezeket hódítással is megszerezhetjük. De a lényeg, hogy inkább a Morality Chart vonalon ügyeskedjünk, és a diplomáciai vonalon vásároljunk erős haderőt. Nagyon fontos momentum a játékban, hogy az egységek tapasztalati pontokat gyűjtenek, és öt alaptulajdonságra (támadás, védekezés, íjászat, állóképesség, fenntartási költség) tehetnek 10 szinten át egy-egy pontot, és eközben még speciális képességet is felvehetnek az 5. illetve a 10. szint elérésénél (Seelieknél az egységenkénti Sidhe Roads kötelező!). A hangsúly a fejlődésben nemcsak azon van, hogy mire osztjuk ki a pontokat, hanem azon is, hogy miként pótoljuk a veszteségeket a tapasztaltak között. A leglassabb módszer, ha a sereg bemegy egy településre és a Fill up ranks opciót választja, vagy a kényszersorozást kifejlesztve és alkalmazva 2-4 körig csak áll egy táborhelyen. Szerintem jobb, ha a közeli városokban előre toborzunk (ezt vezér nélkül is lehet), vagy tartunk egy lovagot, aki csak a készlet hadseregünket cipeli, ugyanis a friss egységek drag&drop módszerrel feltölthetik a veteránt, és némi nyersanyagot beáldozva az elért szint is megmarad. Természetesen hadseregen belül is működik a drag&drop összevonás.

6 NEVELJ MÁGUST!

Mivel egy seregben több hős is tartózkodhat, fontos, hogy szerepköröket képzeljünk mögéjük. Az ideális seregben három hős van, csak mana, cooldown (spell újratöltés) és magic pluszos tárgyakkal felszerelkezve, továbbá mindegyik tud legalább egy-egy durva romboló és lassító varázslatot (Curse of Shadows, Venomous Curse), teleportálást (Sydhe Roads), és elosztva van náluk Dragon's Eye, meg defenzív spell. A képzettségek tekintetében mivel amúgy is jelölni kell a vezetőt (a sereg első kockája), nos, ő lehet a kiegyensúlyozott minimágus, leadership (kisebb fenntartási költség, jobb morál) és adventure (több mozgási pont a térképen) pontjai is legyenek. A kettes és hármas számú vazallust neveljük kifejezett mágussá (magic – több mana), kis közelharci beütéssel (fight). Ha van csellengő, bónusz épületekre (pl. apátság +5 kutatási pont) szabadítható emberünk, emellett becsületes személyi adatlapja van (nem lop, nem sikkaszt) toljuk meg a kormányzás (reign) mutatóját és pakoljuk alá a legzsírosabb földeket. A varázslatok (szintenként egy) között igyekezzünk ne százfelé elmászkálni, hanem az egyazon seregben szolgálók egészítsék ki egymáséit, és vegyük észre, hogy az adott varázslat is szintet léphet (szimplán kattintsuk rá a skill pontot), így kevesebb manát használ és erősebb lesz. A Curse of Shadows négyes szinten már olyan, mint a Gyalog galoppban az Antiókhiai Szent Kézigránát, ha néhány egység keresztezné egymás útját, csak helyezzük rájuk, és a fekete felhő elvégzi a dolgát. A lovagok és a mágikus tárgyak kapcsolatához még egy gondolat, vannak gyűjtögető fickók, akik minden üres slotot negatív lojalitással büntetnek, ezért a traiteket gondosan nézzük át. A hősök seregen belül és egymás mellett álló seregek esetében is cserélgethetik a tárgyaikat, csak drag&drop dobjuk a cuccot a kiválasztott célszemély arcképére.

7 VÉDEKEZZ!

Végszóként még a védekezéshez adnék pár tanácsot, Sir Kay Wall of Steel auraja egy másik lovag tarsolyában lévő Spell of Warddal (varázslatsemlegesítő) együtt kezdetben hatásos lehet, de például Merlin Soul Mirrorjára a végjátékban nagy szükségetek lesz, ne mulasszátok el az öreg varázslót felvenni. Utolsó mondatnak pedig egy piszkos trükk jön: ha egyik strongholdunkban pl. a Towers of Knightly Deedset évente leromboljuk, majd újra felhúzzuk (10k arany), minden egyes alkalommal az összes hősünk +1 skillponttal lesz gazdagabb…

»fejlesztő: Nintendo
»kiadó: Nintendo
»web: www.zelda.com
»tesztplatform: DSi

KONZOLTESZT

Hív a vasút, vár a Zelda!

A 23 éves játéksorozat legújabb részének örökös főszereplőjével, Linkkel ezúttal egy vonatot irányítva kelünk útra, hogy Zelda hercegnő segítségével mentsük meg Hyrule földjét a Démonkirály fenyegető árnyától.

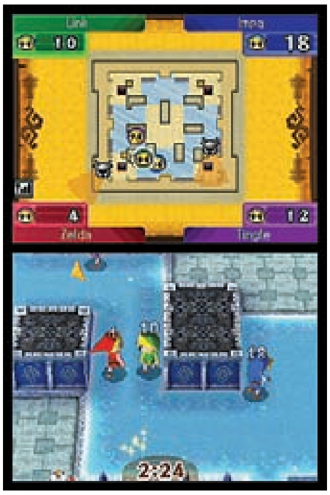
írta» BADSECTOR

A Legend of Zelda a Super Mario mellett a Nintendo másik legértékesebb ékköve. A sorozat minden eddigi részét fanatikus rajongók tömegei várták, és ez alól nem volt kivétel a Spirit Tracks sem. Vajon mi újat tud még nyújtani egy Zelda-játék 23 év elteltével? A Nintendo szerint a válasz egy szintén ősrégi jármű játékbeli szerepeltetése: a gőzmozdonyé...

100 ÉVVEL KÉSŐBB

Mielőtt azonban a vonat működését, illetve a legújabb rész újdonságait kiveséznénk, ássuk bele magunkat kicsit a történetbe. A játék némileg kötődik az előző részhez, a Phantom Hourglasshoz, a történet száz évvel annak eseményei után játszódik. Teljesen új Linkhez és Zeldához van tehát szerencsénk, ami nem újdonság a sorozat történetében, ugyanakkor kapunk finom utalásokat a Phantom Hourglassre, és GameCube-ra megjelent Wind Wakerre egyaránt. Ezúttal az ifjú Link egy masinisztatanonc, aki a helyi kastélyba utazik, hogy részt vegyen egy felavatási ceremónián. Itt találkozik először Zelda hercegnővel, aki egy papírdarabot csúsztat a zsebébe, arra kérvén hősünket, hogy segítsen neki megszökni a kastélyból. Ebben a részben Zeldán és Linken túl a főszerepet a vonatok kapják, méghozzá jópofa magyarázattal alátámasztva. A legenda szerint a Démonkirályt egykoron bebörtönözték a föld mélyébe, mivel képtelenség volt őt megölni. A vonatsínek szerepe tulajdonképpen nem más, minthogy „láncként” a föld alatt tartsák a Démonkirályt. A gond csak az, hogy a sínek fokozatosan eltűnnek, ezért Zelda hercegnő arra kéri Linket, hogy közösen vonatozzanak el a Szellemtoronyhoz, ahol az összes sínpár találkozik. Útközben azonban megtámadja őket a gonosz Cole kancellár, akit megszállt egy démon. Cole „kiszippantja” Zelda lelkét a testéből, és az elrabolt porhüvelyt arra használja, hogy a Démonkirály szolgája legyen. Link mellett így pusztán Zelda lelke marad, aki azért szerencsére

»Robin Williams, a játékok iránti rajongásáról is közismert filmsztár és komikus annyira imádja a Zelda játéksorozatot, hogy még saját lányát is a legendás szériáról nevezte el.«



»EGY HERCEGNŐ SZÜLETÉSE«

A Legend of Zelda (Japánul: Zeruda no Densetsu) 1986-ban került először a boltokba a Nintendo Famicom Disk System konzolján. A játék a világhírű – a videojátékok Walt Disney-jének is nevezett – Shigeru Miyamoto agyából pattant ki, aki többek között a Donkey Kong, a Super Mario és Star Fox sorozatok atyja is volt. Rengeteg olyan játékelem került bele, amely manapság már alapvető egy szerepjátékban, ám annak idején korszakalkotónak számított: ide tartozott például a teljesen szabadon bejárható világ is. A játékosra akció, kaland, logikai feladványok és szerepjátékos fejlődés várt egy varázslatos, mesés világban, amelybe a rajongók még 23 évvel később is vissza-visszatérnek. A játék kiagyalásához Miyamoto állítólag akkor nyerte az ihletet, amikor még kisfiúként felfedezte szülőhelye, a japán Kyoto környéken lévő hegyeket, erdőket, mezőket, és rusztikus falvakat. Gyermekkorának legizgalmasabb élménye az volt, amikor csavargásai során egy barlangot talált, amelyet egyetlen lámpással a kezében fedezett fel. Bár természetesen félt a sötét zegzugoktól, mégis összeszedte a bátorságát, és felfedezte az összes járatot. Ez az élmény olyannyira meghatározó volt Miyamoto számára, hogy több Zelda játékban is szerepelt. Myamoto emellett nagyon szeretett olvasni is, kedvenc olvasmányai között pedig F. Scott Fitzgerald, amerikai író művei is szerepeltek, akinek feleségét "Zeldának" hívták, ezért választotta ezt a nevet is a sorozatban szereplő hercegnőnek. A játék sztorijához pedig az ihletet állítólag Ridley Scott – szintén 1986-os – Legend című fantasyfilmje adta, melynek főszereplője a fiatal Tom Cruise volt.

A játékok főszereplője nem Zelda, hanem Link: egy fiatal tinédzser srác, aki mindegyik részben zöld tunikát visel és nagyjából ugyanúgy néz ki, ám mégsem ugyanaz a személy, hanem csak különböző „reinkarnációival" játszhatunk. Link általában igazi „hallgatag" srác: nem beszél, csak harc közben morog, kiabál, vagy hasonló harcias hangokat ad ki. A legtöbb játékban saját nevünket is megadhatjuk a főszereplőnek, ilyenkor a párbeszédek során az NPC-k ezt használják. Bár a sorozatot Zeldáról nevezték el, a hercegnő az eddigi részekben még sohasem volt játszható karakter, hanem a legtöbbször meg kellett mentenünk őt Ganontól, az állandó főellenségtől. Bizonyos csatákban ugyanakkor a lány is részt vett: mágikus erejével és fegyvereivel segítette Linket a korábbi részekben is. A játékból eddig 14 hivatalos epizód jelent meg különböző géptípusokra: Nintendo DS-re ez már a második Zelda. Nintendo Wii-n az egyik nyitócím volt a Twilight Princess 2006-ban, és az 57 éves Miyamoto nyilatkozata szerint már készül a következő Wii-rész. Zelda és Link tehát halhatatlanok, már csak az a kérdés, hogy milyen újdonság van még a nagy öreg tarsolyában, amellyel ismét el tud majd varázsolni minket?

így testéből „kiforgatva" is segíteni tudja ifjú hősünket abban a feladatában, hogy a szellemsínek erejét visszaadja, és újjáépítse a lerombolt Szellemtornyot, mielőtt még a Démonkirály feléledhetne. Ismét egy mesés, ám rendkívül jól kidolgozott Zelda sztorihoz van tehát szerencsénk...

HA ELINDUL A VONAT...

Link, a játék örök fiatal főszereplője eddig is utazott már különféle járműveken: hajón, tutajon, lovon, sőt, még kakukkon (!) is, itt volt tehát az ideje, hogy egy vonat masinisztájaként is bemutatkozhasson. Az a tény, hogy Hyrule földjét ezúttal vasparipával járhatjuk be, első hangzásra igazán eredeti és nagyszerű ötletnek tűnik, azonban a vonat fix útvonalának hátulütője, hogy már nem fedezhetjük fel szabadon a játék világát. Miközben a Zelda rajongók közül sokan épp nagyobb szabadságra, és kevesebb linearitásra vágynak, ezzel a megoldással a Nintendo pont a felfedezés oltárán vállal hatalmas kompromisszumokat. És ezt csak tetézi, hogy a linearitás problémáján túl a vonatozás úgy általában sem a legszórakoztatóbb eleme a játéknak. Bár eleinte érdekes megoldásnak tűnik, hosszú távon kiderül, hogy igencsak unalmas egy Zeldabéli masiniszta élete. Az idő múlásával kapunk ugyan egy ágyút, amit a vonatra erősítünk, hogy a vasparipánkra támadó különféle szörnyeket széttlőhessük, de őszintén szólva erre is elég hamar rá lehet unni. A síneken amúgy „gonosz vonatok" is utaznak, amelyek végzetesek hősünk számára, ezért gondosan meg kell terveznünk útvonalunkat, hogy ezeket az „ellenségeket" mindenképpen elkerüljük. A játék egy része tehát azzal telik el, hogy állandóan váltogatjuk az útvonalakat, folyton visszaszakényszerülve a kiindulóponthoz. Mit mondjak, nem túl izgalmas tevékenység...

DUNGEONS & SPIRITS

A vonatozást leszámítva a Spirit Tracks erősen emlékeztet a sorozat más részeire, különös tekintettel a Phantom Hourglassra. Link különféle egzotikus és érdekes helyszíneken kalandozik: erdőkben, mezőkön, falvakban és katakombákban. Hősünknek gyakran vissza kell térnie egy központi barlangba, de – más részekkel ellentétben – szerencsére ezt nem kell többször megjárnia, csupán az egyes részeit fogjuk külön-külön felfedezni. A játék kihívásaira is a szokásos Zelda minőség a jellemző: különféle logikai feladatokat kell megoldanunk, továbbá szörnyekkel harcolnunk. Ez így leírva talán egysíkúan hangzik, mégis ezek a játék legélvezetesebb részei. Ahhoz, hogy bizonyos katakombákba eljussunk, először agyalnunk kell egy logikai résznél, meg kell látogatnunk egy falvat, vagy meg kell fújnunk Link pánsípját. Itt egyébként a szó szoros értelmében bele kell fújni a DS mikrofonjába, ami ugyan kicsit kínos tevékenység egy buszút alkalmával (csöppet hülyének nézi az elszánt tesztelőt a többi utas...), de kétségtelenül vicces és eredeti ötlet.

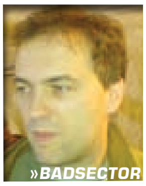
ZELDA NAGYON "SZELLEMES"

A játék másik jelentősebb újítása Zelda hercegnő „szellemjárása". A hercegnő lelke nemcsak egyszerűen velünk marad a játék során, hanem különféle „fantomokat" is irányítani tud. Ezek a hatalmas, két lábon járó középkori páncélok még a Phantom Hourglassból származnak, és Zelda hercegnő szelleme a segítségükkel tud a tűzön keresztül járni, vagy megvédik Linket a lángokkal szemben, hatalmas köveket törnek ketté, hősünket a pajzsukon szállítják, vagy olyan feladatokat hajtanak végre, amelyekre a csenevész kis Link egyedül nem lenne képes, sőt, még bizonyos főszörnyek elleni harcban is megjelennek, taktikai segítséggel látva el hősünket. Zelda szerepeltetése a játékban remek ötlet, azonban irányítása a kis DS-tollal nem az igazi. A legnagyobb gondot az útvonalkeresés okozza, ugyanis a program ezen része nem áll a helyzet magaslatán, és ez igaz Link mozgatására is. Elég egyetlen óvatlan mozdulat, és Link egy szikla széléről belepottyan a lávába, emellett pedig a toll segítségével történő harc is kissé körülményes. A vonat irányítása szerencsére egyszerű és kézenfekvő – kár, hogy maga a vonatozás hosszú távon nem túlzottan szórakoztató. Nagy kérdés tehát, hogy érdemes-e erre a részre „jegyet" váltanunk? A Zelda-rajongóknak mindenképpen érdemes belevágniuk a játékba, mert a történet, az újdonságok, illetve a szokásos profin kidolgozott akciókalandelemek elviszik a hátukon ezt az epizódot is, de az kétségtelen, hogy nem ez a sorozat csúcsa.«

GRAFIKA»	»84%
HANG ÉS ZENE»	»84%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»86%

www.pcguru.hu

»A vonatozást leszámítva ismét egy klasszikus Zelda-epizóddal van dolgunk, amely a rajongókat a kis DS képernyője elé szögezi majd.


»BADSECTOR

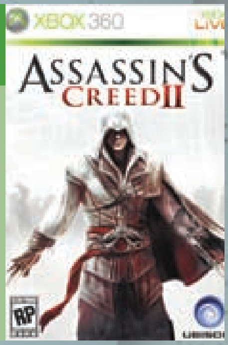
PRO
»A szokásos akciókaland és logikai elemek most is szórakoztatóak, a történet pedig ismét elvarázsol.

KONTRA
»Ez a vonatozás hosszú távon elég fárasztó, unalmas, és lineárissá teszi a játékot.

»85%«

Előző számunkban PC-s fronton vetettünk számot a 2009-es évvel, de játékmagazin lévén nem mehetünk el szó nélkül a konzolos felhozatal mellett sem, így most az Xbox360 – Playstation 3 – Wii háromszögben teszünk utazást, és osztjuk ki az év legjobbjainak járó címeket. Ebben az összeállításban ezúttal eltekintettünk az év játéka címtől, inkább mindhárom nextgen konzolon kiválasztottuk az adott platform legjobban sikerült játékát. Ezzel nyitjuk a Best of Konzol 2009 cikkünket, aztán műfajonként csemegézhettek a legjobban sikerült videojátékok között...

»ASSASSIN'S CREED 2



Az Xbox360-tulajdonosok igazán jó évet tudhatnak maguk mögött, hiszen rengeteg kiváló program látott napvilágot ezen a platformon. Volt két Halo, jött új Forza, számos ritmusjáték között válogathattunk, egy egész kalapnyi kiváló Xbox Live Arcade játék látott napvilágot, és természetesen a játékvilág összes nagy címe megérkezett a Microsoft konzoljára. Mégsem volt nehéz győztest választani, ugyanis a Ubisoft által prezentált Assassin's Creed 2 magasan verte szinte az összes programot: legyen szó grafikáról, játékélményről, történetről vagy akár hangulatról. Ezio története messze jobban sikerült, mint annak idején Altair meglehetősen unalmas kalandja, és bátran ki merjük jelenteni, hogy ha csak egyetlen programot lehetett volna venni 2009-ben, akkor az bizonyosan az Assassin's Creed második része lett volna.

»UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Szó, mi szó, Playstation fronton sincs oka panaszra senkinek, hiszen a Sony konzoljára is számos csodás játék érkezett az elmúlt év 12 hónapjában. Hiába voltak azonban viszonylag kiemelkedő PS3 exkluzív címek (Killzone 2, InFamous, Resistance 2), azt már a megjelenés pillanatában tudtuk, hogy az Uncharted második részével, az Among Thieves-zel semmi nem veheti majd fel a versenyt (egyedül a Heavy Rain lehetett volna erre képes, de a kalandjáték csak 2010 elején érkezik meg a fekete csodamasinára). Nathan Drake második virtuális kalandja egészen elképesztőre sikeredett, megmutatva, hogy milyen erők rejlenek a Sony konzoljában. De nemcsak a látvány elképesztő, hanem az egész játékmenet példaértékű lehet az összes fejlesztőcsapat számára. Az Uncharted 2 olyan játék, amibe gyakorlatilag nem lehet belekötni, olyan program, amiért érdemes PS3-at vásárolni.

»NEW SUPER MARIO BROS. WII

Nem titok, a Wii, mint konzolplatform jobbára a háttérbe szorul a PC Guru hasábjain, ami főleg annak tudható be, hogy meglehetősen kevés olyan játék jelenik meg rá, ami valóban felkelthetné egy vérbeli gamer érdeklődését. Ennek ellenére a Nintendo hadonászós konzoljára is jelennek meg egyedi és minőségi játékok, és itt sem volt nehéz kiválasztani a legjobbat. A verseny a Metroid Prime Trilogy és a New Super Mario Bros. Wii között zajlott, és az első helyet végül a Nintendo emblematikus figurájának, Mariónak a legújabb kalandja szerezte meg. A New Super Mario Bros. Wii úgy adaptálta az ősi platform ugrálást az új konzolra, hogy a régi hangulat megmaradt, miközben mégis egészen új az élmény a speciális irányításnak köszönhetően. Az új Mario nem grafikai bravúr, de mégis tökéletes és szórakoztató játékélmény, méghozzá az egész családnak!

AKCIÓ

»STREET FIGHTER IV

»**Fejlesztő:** Capcom »**Kiadó:** Capcom

Konzolon akcióból nincsen hiány, és 2009-ben is záporoztak a jobbnál jobb ilyen jellegű programok, ám a szerkesztőség egyöntetűen kiállt a tavalyi év egyik nagy visszatérője mellett, ami nem más, mint a Street Fighter negyedik része. A verekedős program többévnyi mély álom után jött, látott és győzött. A Capcom legendás szériájának (névben) negyedik része ellenállt a csilli-villi 3D csábításának, s bár a grafika fejlődésen ment át, a régi hangulat megmaradt: számos festményszerű, de mégis animált háttér előtt gyepálhattuk egymást a különböző karakterekkel. Ez utóbbiakból találkozhattunk jó pár régi ismerőssel, de természetesen egészen új alanyok is felbukkantak a palettán. A játékmenet pedig maradt a régi: kőkemény harcok, rengeteg kombó, erősségek és gyengeségek, számos rejtett figura, durva kihívás, szórakozás a gép ellen és az online küzdelmekben egyaránt. Ami meglepő, hogy még családi szórakozásnak sem utolsó, főleg, ha a kishúgod random gombnyomogatással aláz a porba.

»AZ ÉV INNOVÁCIÓJA

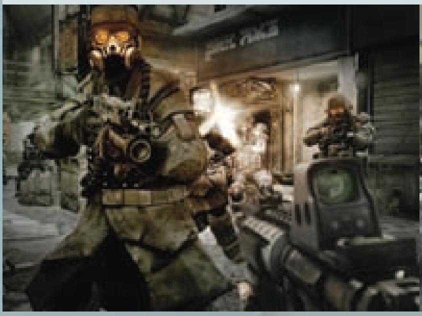
Idén az E3 ismét régi fényében tündökölt, és ezen a hatalmas rendezvényen mutatták be a Microsoft legújabb csodamasináját, a Natalt, ami lényegében egy kamerával egybekötött mozgásérzékelő, ami a cég szerint a jövőben le fogja váltani a kontrollereket, és forradalmasítja a játékipart. Az elvárások nagyok, ám amit eddig láttunk a Natalból, az bizony igen meggyőző, és a bemutatást követően egyre több fejlesztő állt ki az új technológia mellett, szóval mi játékosok csak jól járhatunk egy ilyen szerkentyűvel...

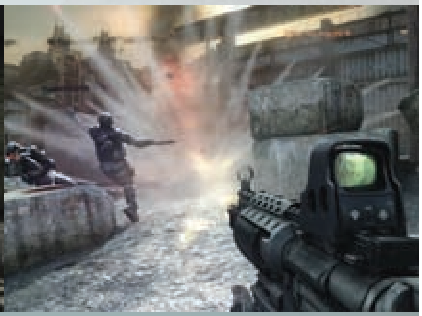
FPS

»KILLZONE 2

»**Fejlesztő:** Guerilla »**Kiadó:** Sony

FPS-ből idén nem volt hiány, szinte hónapról-hónapra jöttek a jobbnál jobb címek, köztük olyanok, mint a Halo 3: ODST, vagy a Modern Warfare 2, megérkezett a Resistance 2 és még sorolhatnánk az ütős címeket. Szó szerint háború dúlt az egyes programok között, hogy ki legyen a nyertes, s végül a véres küzdelemben a Killzone második része maradt állva, így őt választottuk a 2009-es év legjobb FPS-ének. A kizárólag Playstation 3-on játszható program lenyűgöző grafikájával, nyomasztó hangulatával, döbbenetes fizikájával, folyton pörgő akciójával és változatos fegyvereivel vett le minket a lábunkról. Habár a program közel sem volt tökéletes (egy co-op azért itt sem lett volna rossz, és egy erősebb történet sem ártott volna), még így is igen mély nyomot hagyott bennünk, és még most is elismerően csettintünk, ha a lövöldözéssel töltött órákra gondolunk...





STRATÉGIA

»HALO WARS

»**Fejlesztő:** Ensemble Studios »**Kiadó:** Microsoft

Habár a stratégia még mindig inkább a PC-n őshonos műfaj, azért már a konzolokra is születnek egyre jobb megoldások. Az Electronic Artsnak vannak egyre jobb próbálkozásai, de az igazi nagy durranást 2009-ben a Microsoft szolgáltatta, méghozzá a Halo Univerzumban játszódó Halo Wars című játékkal. Az év stratégiája cím nem meglepő annak fényében, hogy a játékot az Ensemble Studios (Age of Empires-sorozat) hegesztette, és a sokéves stratégiai tapasztalat meg is látszott a játékon: könnyed irányítás, remek egységek, változatos küldetések. Ami hibaként felhozható, hogy a játék kicsit rövidkére sikeredett, és csak egy kampány kapott benne helyet, de még így is annyira jól sikerült ez a Halo-átirat, hogy senki nem bitorolhatja el tőle az év legjobbja címet.

»PSP GO – TÉVÚTON A SONY?

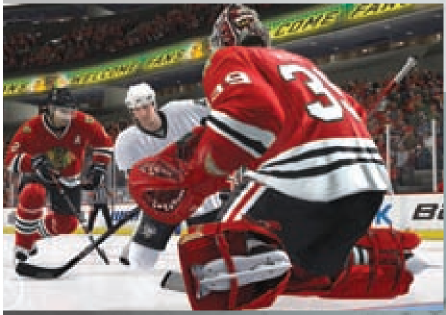
Idén a Sony sem maradt „innovációk” nélkül, hiszen megjelent a PSP Go, ami azzal hívta fel magára a legnagyobb figyelmet, hogy nincs hozzá UMD olvasó, azaz csak a PSN-ről lehet hozzá játékokat letölteni. Az elképzelés egy tökéletes világban remek lenne, ám abban a korban, ahol egyre nagyobb mértékű a warez, az elgondolás igen érdekes. És akkor arról még nem is beszéltünk, hogy azokban az országokban, ahol nincs PSN (mint hazánk), nem is lehet forgalmazni a kézikütyüt. Szóval akkor ez most kinek jó?

SPORT

»NHL 10

»Fejlesztő: EA Canada »Kiadó: Electronic Arts

Amíg PC-n egyre inkább elhalnak a sportjátékok, addig konzolon simán virágzik a műfaj, és 2009-ben érkeztek is a profi címek rendesen. Nem meglepő módon ebben a szegmensben az Electronic Arts a legnagyobb király, és a legnagyobb verseny a mamutkiadó játékai között zajlott: Fifa 10, Fight Night Round 4, NHL 10... A versenyből végül a jégkorong virtuális változata került ki győztesen, hiszen a megvalósítás és a játékmenet egész egyszerűen hibátlanra sikeredett. Most már nemcsak játékosként, de csapatfőnökként is elmerülhettünk a hoki világában, de természetesen a lényeg most is a jégen zajlott, hatalmas párbajok, test-test elleni küzdelem, és a sport kihagyhatatlan kelléke, a bunyó. Tökéletes szórakozás, nem csak jégkorong-fanatikusoknak...



»A KÖZÖSSÉG MINDENEK FELETT

2009 a sikersztorik éve volt, legalábbis az online közösségi programok tekintetében mindenképp. A Twitter és a Facebook sosem látott népszerűségnek örvend, és a konzolgyártók is felismerték a közösségi webben rejlő (marketing) lehetőségeket. Ennek köszönhetően ma már egyenesen az Xboxról csatlakozhatunk a két említett szolgáltatásba, sőt, a Playstation még ki is posztolja a játékban elért eredményeinket a Facebookra. Persze nem csak a konzolgyártók vannak jelen a közösségi térben, mára minden magára valamit is adó kiadónak és fejlesztőnek van saját twitter csatornája, és naponta születnek a különböző játékos oldalak a Facebookon. Ha tehát van tanulsága 2009-nek, akkor az biztos az, hogy az erő a közösségben van.

twitter

facebook

PLATFORM

»NEW SUPER MARIO BROS. WII

»Fejlesztő: Nintendo »Kiadó: Nintendo

Nem is kérdés, hogy idén ki viszi el az év legjobb platformjátékának díját: ha a Nintendo kihoz egy új Super Mariót, annak bérelt helye van ebben a pozícióban. A Wii-re kiadott, sok szempontból újragondolt, de alapjaiban mégiscsak változatlan New Super Mario Bros. bitre ugyanazt a játékélményt hozza, mint amit a jó pár évvel ezelőtt kiadott alapváltozatok adtak nekünk. Az 1983-as Mario Bros. óta először van lehetőségünk multiban is játszani a főszálat követő játékban (egyszerre maximum négyen, a szereplők: Mario, Luigi, Yellow Toad és Blue Toad – sajnos egyszemélyes módban mindig Marióval kell játszszunk), és persze a főszereplő most is kap néhány új ruhát, nekünk a vizes részeket alaposan megkönnyítő pingvinmaskara volt a kedvencünk. Nagyon jó (és egyben manapság már nagyon ritka), hogy a készítők nem álltak be a könnyű játékot a kazuároknak mozgalomba, és a New Super Mario Bros. Wii legalább olyan nehéz, mint elődei, legalább annyit káromkodunk és idegeskedünk majd, mint régen (de ha már nagyon unjuk, élhetünk a szintén új Super Guide lehetőségével: bizonyos számú rontás után Luigi megmutatja, merre kell menni).

TPS

»RED FACTION: GUERILLA

»Fejlesztő: Volition »Kiadó: THQ

Az idei év legjobb TPS-e egy egykori FPS-széria 2009-es leszármazottja, a Red Faction: Guerilla, amely a meglehetősen harmatosra sikeredett második rész után műfajt váltott, hogy az alapokat megtartva nyűgözze le a játékosokat. A Guerilla hatalmas játékterülettel és szabadsággal várta a játékosokat, a rendkívül jól kidolgozott fizikáról nem is beszélve, az eszencia ugyanis megmaradt: a Red Faction még mindig a rombolásról szólt. Habár a történet semmi újszerűt nem tartalmazott, és a járműves részek is kicsit furcsára sikeredtek, azért a pusztítással fűszerezett szabad játékmenet bizony jó sokáig lekötötte a játékosokat, így lényegében a túl nagy visszhangot nem keltő Guerilla jogosan birtokolja a 2009-ben készült legjobb TPS címét.

MULTI

»COD: MODERN WARFARE 2

»**Fejlesztő**: Infinity Ward »**Kiadó**: Activision

Akárcsak PC-n, úgy konzolon is kiemelt szerep jut a multiplayernek, s bizony itt sem olyan eredmény született, amin nagyon megdöbbennek majd az olvasóink. Sokat vaciláltunk, hogy konzolon is a Modern Warfare 2 kapja-e ezt a címet, hiszen ebben a versenyben a Halo 3: ODST is igen komoly esélyekkel indult, de végül arra jutottunk, hogy egész egyszerűen ezen a területen a COD hatodik részénél jobb nem készült idén. Hihetetlenül jó játékmódok, tökéletesre csiszolt részletek, fejlődés, és kihívás, minden mennyiségben. Lehet szidni a marketinget, szembe menni a rajongással, siratni a dedikált szervereket (ezt ugyan csak PC-n), de a tény az tény, a COD: Modern Warfare 2 egy minden ízében tökéletes játék, főleg, ha a multiplayerről van szó.

»WII MOTION PLUS – LASSAN DE BIZTOSAN?

A Nintendo a hardverek terén nem nagyon borzolta a kedélyeket a Wii bemutatása óta, és tavaly sem igyekezett túlszárnyalni a riválisokat (csak egy kibővített DS érkezett). Wii fronton egyedül egy új érzékelőt kaptunk, a Motion Plust, ami elméletileg még érzékenyebbé teszi a konzolt, azaz a játék még élethűbbé válik általa, a gép sokkal precízebben kezeli le a mozdulatainkat. Ez mind szép és jó, de vajon csak nekünk tűnik úgy, hogy a Nintendo 3 évvel a konzol megjelenése után érte el azt, amivel már annak idején is hirdették a konzoljukat?

RPG

»DRAGON AGE: ORIGINS

»**Fejlesztő**:Bioware »**Kiadó**: Electronic Arts

Valahogy idén nem volt olyan erős az RPG felhozatal konzolon, leginkább az akciójátékokban jeleskedtek a nextgen masinák, s éppen ennek köszönhető, hogy a PC-n zseniálisra sikeredett Dragon Age: Origins konzolra készült, valamivel gyengébb változata simán vitte az év legjobb szerepjátéka címet. Persze nincs ebben semmi meglepő, hiszen a történet itt is zseniális, a játékidő hetekben mérhető, egyedül a grafikai megvalósítás nem éri utol a személyi számítógépeken tapasztaltakat. Szóval ismét a Bioware győzött, gratulálunk nekik!

VERSENY

»FORZA MOTORSPORT 3

»**Fejlesztő**: Turn 10 »**Kiadó**: Microsoft

A versenyjátékok között idén volt miből válogatni, számos nagy cím 2009 végére időzítette a megjelenést, ebből következően volt is töprengés, hogy ki legyen az első. Elsőként a csilli-villi, de kissé gyermeteg hangulatú Dirt 2 esett ki, aztán a NFS: Shift és a Forza 3 mérte össze az erejét, és a versenyből az utóbbi került ki győztesen. Kiváló vezetési modell, rengeteg jármű, látványos tájak, kezdő és haladó játékosok számára egyaránt jól skálázható játékmenet. Ez volt a Forza 3 2009-ben, megérdemelten került hát az első helyre.

KALAND

»TALES OF THE MONKEY ISLAND-SOROZAT

»**Fejlesztő**: Telltale Games »**Kiadó**: LucasArts

Konzolon sem dúskáltunk idén a kalandjátékokban, ám ennek ellenére igenis akadtak emlékezetes pillanatok. Volt például egy jól sikerült Wallace és Gromit-széria, amit minden idők legzseniálisabb kalandjáték-sorozata követett, rögtön dupla adagban. Megérkezett ugyanis a Secret of the Monkey Island digitálisan felújított változata, és egy teljesen új epizodikus rész is, ami annyi év kihagyás után képes volt felvenni a fonalat, és közel ugyanolyan szórakozást biztosítani, mint a nagy elődök. A teljes szériáról mostani számunkban olvashattok PC-s tesztet, de a végeredmény konzolon is ugyanaz, mint a személyi számítógépeken, így nincs azon mit csodálkozni, hogy a nextgen kalandjátékok között is Guybrush Threepwood és díszes kompániája lett az év legjobb kalandjátéka díjának nyertese.

Minden, amit tudni akartál az Apple telefonjáról

Steve Jobs, az Apple vezére éppen három éve jelentette be, hogy készül az iPhone, a telefon, amely a megjelenése óta eltelt két és fél évben teljesen felforgatta a mobilipart. Cikkünkből kiderül, hogy miért olyan népszerű az iPhone, és miben nyújt többet, mint a konkurensek.

írta» BATE

Az Apple fogalom a számítástechnikában, és ha felmerül a név egy beszélgetés során, akkor biztosak lehetünk benne, hogy számos véleményt hallunk róla azon nyomban. Az Apple termékei sokak számára a számítástechnika csúcsát jelentik, van, aki él-hal a cég által képviselt letisztult dizájnért, de akadnak olyanok is, akiknek az alma logós cég egyenlő a sznobizmussal, míg mások szerint az informatikai vállalat átlagos gépeket árul, szépen becsomagolva, és hihetetlenül túlárazva. Szóval a vélemények megoszlanak a Steve Jobs által irányított óriásról, azonban azzal nem nagyon szokott vitatkozni senki, hogy a cégnek számos olyan terméket köszönhetünk, amely valamilyen módon forradalmasította a számítástechnikát, és/vagy a szórakoztató elektronikát. Ha nagyon régre akarunk nézni, akkor a(z) (h)őskorban megkaptuk tőlük a személyi számítógépek alapjait, az Apple I és Apple II gépeket, a nyolcvanas években megszületett a Macintosh, majd a kilencvenes években az iMac család, hogy aztán az ezredfordulót követően a zenelejátszók frontján köszöntsön be egy teljesen új korszak a folyamatosan fejlődő iPod generációkkal, és a zeneipart is megváltoztató (megmentő?) iTunes programmal és zenebolttal. A zenevilág meghódítása után két pletyka rebbent fel az Apple új térhódításait illetően, akadtak, akik egy saját játékkonzolt vártak az almás cégtől, amellyel a játékipart ostromolja meg, birokra kelve a régi nagy rivális Microsofttal, míg mások egy forradalmi mobiltelefont vizonáltak az Apple termékpalettájára. Ha így 2010 elején visszanézünk ezekre a találgatásokra, akkor megállapíthatjuk, hogy az utóbbi vált valóra, ám az első sem állt olyan nagyon messze a valóságtól...

HALLÓ-HALLÓ, ITT AZ APPLE!

Az Apple új zászlóshajóját illető számos fals információnak és elképzelésnek végül maga Steve Jobs vetett véget 2007. január 9-én, mikor is a szokásos éves keynote-on bejelentette az Apple legújabb innovációját, az iPhone-ot. A szokásos „eljárástól" eltérő módon jóval a valódi megjelenés előtt mutatták be a készüléket, mindez kicsit meglepő is volt a cégtől, hiszen az egyes új termékek a leleplezést követő napon általában már kaphatóak az Apple Store-okban. Ezzel szemben az iPhone csak 2007. június 29-én vált elérhetővé a felhasználók számára (hivatalosan csak Amerikában), méghozzá igen sajátos módon, hiszen csakis az AT&T mobilszolgáltatóval kötött előfizetések mellé lehetett megvenni a készüléket. Pár hónappal az amerikai premiert követően már más országokban (Kanada, Franciaország, Egyesült Királyság, Írország, Németország, Ausztria...) is elérhetővé vált a telefon, és a sok korábbi kétkedő hang ellenére az iPhone hatalmas siker lett, az Apple 6,1 millió darabot értékesített mindössze öt negyedév, azaz alig több, mint egy év alatt. Innentől pedig már nem volt megállás, az üzlet és a fejlesztés turbó fokozatba kapcsolt, minek köszönhetően 2008. július 11-én az Apple bejelentette a kibővített iPhone 3G-t (3G hálózat kihasználása, GPS és egyebek), amit immár huszonkét országban lehetett legálisan beszerezni, majd 2009. június 8-án jött az iPhone 3GS, és az Apple által eladott telefonok száma a 2009-es év végére elérte a 33,75 milliós darabszámot. Ezen a ponton pedig felmerül a kérdés, hogy mit tud ez a készülék, hogy a népek úgy viszik, mint a cukrot...

»IPHONE-VÁSÁRLÁS MAGYARORSZÁGON«

Akárcsak a világ számos országában (mint például Amerikában), jelenleg hazánkban is csupán egyetlen szolgáltatótól, esetünkben a T-Mobile-tól van lehetőségünk legálisan Apple iPhone 3G-t, illetve 3GS-t vásárolni (habár vannak arra utaló jelek, hogy hamarosan a Vodafone kínálatában is elérhető lesz a készülék). A két telefont meg lehet vásárolni Domino csomaggal, habár ezt csak az anyagilag jól elengedett olvasóinknak javasoljuk, ugyanis ebben az esetben a 3G 134 900 Ft-ért vihető el, míg a 3GS 159 900 Ft-ért lehet a miénk. Ennél jóval olcsóbban megússzuk, hogyha előfizetéssel vásárolunk telefont, ebben az esetben ugyanis jóval kedvezőbb feltételek mellett juthatunk hozzá az iPhone-hoz (valamennyi kezdőrészlet + 12 havi részlet). Előfizetés esetén az ár attól függ, hogy milyen készüléket (3G, 3GS, tárolókapacitás: 8 GB, 16 GB, 32 GB) választunk, és hány hónapra kötünk hűségnyilatkozatot (12 hónap, 24 hónap), illetve hogy milyen díjcsomaggal fizetünk elő. Ez 9900 Ft-tól egészen 145 900 Ft-ig terjedhet, de van lehetőség részletfizetésre.

A díjcsomag lehet: ikon 200, ikon 400 és ikon 600. Az ikon 200 havi 4990 Ft-os előfizetési díja tartalmaz 200 perc beszélgetést, 100 db SMS-t és 1 GB adatforgalmat. Az ikon 400 havi 10 300 Ft-os előfizetési díja tartalmaz 400 perc beszélgetést, 200 db SMS-t és 2 GB adatforgalmat, míg az ikon 600 havi 17 690 Ft-os előfizetési díja tartalmaz 600 perc beszélgetést, 400 db SMS-t, és 4 GB adatforgalmat. Az előfizetési díj nem tartalmazza az esetleges telefonrészletet, és ha meghaladjuk a csomagban foglalt percet, SMS-t és adatforgalmat, azt külön kiszámlázza a szolgáltató.

ÉLMÉNYTELEFON

Leginkább azt tudnánk mondani, hogy annak megértéséhez, hogy miért képesek az emberek pillanatok alatt beleszeretni egy iPhone-ba, kézbe kell azt venni. De mivel nem vagyunk abban a helyzetben, hogy minden Guru mellé csomagoljunk egy ilyen készüléket, igyekszünk szavakkal átadni azt az élményt, amit egy iPhone kézbevétele nyújt a felhasználónak. Nem, nem túlzás, ezt a telefont kezelni egész egyszerűen élmény. Az egész iPhone koncepció alapja, hogy van egy – telefonhoz mérten – nagy (8,9 cm-es átmérőjű, 320×480 pixeles) kijelző, ami teljes egészében érintésérzékeny, így nincs szükség semmilyen más beviteli eszközre (értsd: gombokra), mindent az ujjainkkal játszva érhetünk el a telefonon. A billentyűzár egy virtuális csúszka elhúzása, a menüben az egyes alkalmazásokat egyetlen érintéssel indíthatjuk, a menük között egyetlen oldalirányú mozdulattal tallózhatunk, ha sms-t írunk (vagy bármilyen más szöveget viszünk be), akkor megjelenik egy virtuális billentyűzet, amin kis gyakorlást követően gond nélkül gépelhetünk, ha pedig képeket nézegetünk, esetleg böngészünk, akkor a képernyőn megjelenő tartalmat a két ujjunk ellentétes irányú mozgatásával nagyíthatjuk vagy kicsinyíthetjük, sőt, a böngészőben a „görgetés" fel-le irányú ujjmozdulatokkal történik. Az egész teljesen magától értetődik, folyékonyan, egyetlen reccenés nélkül valósul meg, és az egész kezelés annyira élvezetes, hogy – az első időkben – az ember alkalmanként cél nélkül nyomkodja a telefonját, csak hogy lássa azt működés közben. Persze az iPhone nem csak az első napok újdonsága miatt élmény, hosszú távon olyan „társra" találhatunk benne, hogy nem is értjük majd, miképp létezhettünk korábban nélküle. Ez a kütyü ugyanis nem sima telefon, hanem egy amolyan okos fajta, nem mellesleg zsebben hordható szórakoztatóközpont. Az első bekapcsolást követően már számos alkalmazást előre telepítve találhatunk, és ezeket aztán kényünk-kedvünk szerint bővíthetjük és variálhatjuk. Kezdéskor rögtön elérhető a Safari böngésző, amivel gyakorlatilag bármilyen oldalt meglátogathatunk, és a nagy képernyőnek, továbbá a könnyed nagyításnak és kicsinyítésnek köszönhetően gond nélkül olvashatjuk a weblapokat. A Mail szolgáltatásra szinte bármilyen webfiókot beállíthatunk, és azonnal kapjuk a leveleket, többfunkciós naptárral menedzselhetjük a dolgainkat, külön alkalmazással azonnal elérhetjük a YouTube-ot, és nézhetünk bármilyen videót, a Google Maps-szel pillanatok alatt bármilyen helyet megtalálhatunk, és ott van ugye az iPod funkció is, szóval bárhol és bármikor hallgathatunk zenét, nézhetünk filmeket (a „legtágasabb" modellen 32 gigányi adatot cipelhetünk magunkkal), és ha nem Magyarországon lennénk (hiszen nálunk a szolgáltatás – még – nem elérhető), akkor az iTunes segítségével akkor tölthetnénk le a kedvenc számainkat vagy sorozatainkat, amikor éppen kedvünk szottyan. Az iPhone 3GS már wifi, EDGE, 3G és HSDPA segítségével is képes csatlakozni az internethez, szóval megfelelő lefedettség esetén akár még a Hortobágy legkietlenebb pontján is élvezhetjük a XXI. század nyújtotta digitális kényelmet.

SZOFTVERBEN AZ ERŐ!

De az iPhone-nak nemcsak a villámgyors és univerzális operációs rendszere kecsegtető, a hardverre sem lehet panasz, hiszen a telefon külön alap és grafikus processzorral rendelkezik (ez utóbbi 600 MHz-en ketyeg), és a 3GS-ben már 256 MB eDRAM gondoskodik arról, hogy minden zökkenőmentesen töltődjön be és fusson a ketyerén. Persze mindez mit sem érne, ha szoftveresen nem lenne rendben a telefon. Azonban erről szó sincs, hiszen nemcsak az alap iPhone

»EVOLÚCIÓ«

Az első iPhone alig 2 és fél éve jelent meg, de máris átment néhány generációváltáson. Lássuk, hogy miképp zajlott le ez az evolúció.

IPHONE:

Mindennek az alapja, az első publikus konstrukció. 8,9 cm-es képernyőátló, 480x320 pixel felbontás, edzett üveg. A telefon képeit a PowerVR MBX Lite 3D grafikus processzor jeleníti meg, 128 MB DRAM található benne és egy 600 MHz-es alapprocesszor. Méretei: 110×61.8 ×8 mm, súlya 120 gramm. Van benne WiFi és Bluetooth, de még csak az EDGE hálózatot használja. 2 megapixeles kamerát találhatunk benne, és 8, 16, 32 GB-os verzióban elérhető.

IPHONE 3G:

A 3G esetében a beltartalom nem nagyon változik, a technikai adatok szinte teljesen megegyeznek az elődděl, de egy kicsit kövérebb és nehezebb lesz a telefon. Az új méretek: 115.5×62.1×12.3 mm, súlya 133 gramm. Ebben a modellben már megtalálható a 3G chip, és a HSDPA szolgáltatás, így Európában is egyre többen használják, gyorsabb lesz vele az internetkapcsolat, és ezúttal már GPS is van a telefonban.

IPHONE 3GS:

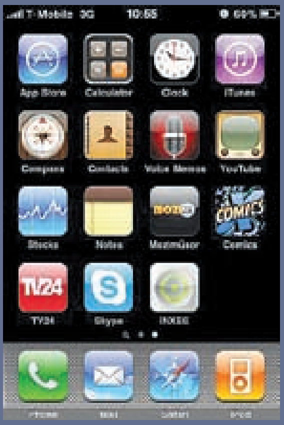
A telefon külsőre továbbra sem változik, azonban a ház már egy erősebb hardvert rejt. PowerVR SGX GPU grafikus chip, 833 MHz-es processzor és 256 MB DRAM ketyeg odabenn. Az elődökhöz képest megjelenik a 7.2 Mbps HSDPA, a Bluetooth 2.1, elérhető a voice control, beépítésre kerül a Nike+ chip. A kamera is jobb minőségű, 3 megapixeles és immár videorögzítésre is alkalmas, sőt, a videóinkat egyből fel is tölthetjük a YouTube-ra. A súly ismét nő egy kicsit, immár 135 gramm, és ez a változat 16 és 32 GB-os változatban kapható. Fekete és fehér színben.

IPOD TOUCH:

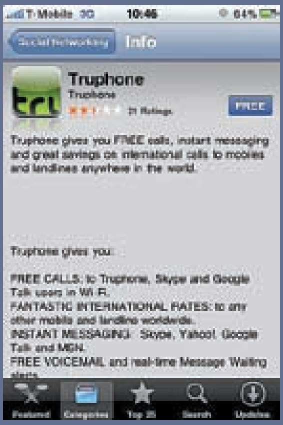
Gyakorlatilag külön kategória, az iPod család tagja, azonban külalakra egy az egyben az iPhone-ra hasonlít. Szintén három változat érhető el belőle, a külalak és a beltartalom változása megegyezik az iPhone esetében tapasztalt változásokkal. Méretei valamivel kisebbek az iPhone-nál: 110×61.8×8 mm, a harmadik változat súlya már csak 115 gramm. Gyakorlatilag mindent tud, amit a nagy testvére, tehát van benne Wifi és Bluetooth, de telefonálásra egyáltalán nem alkalmas, így sem EDGE, sem 3G, sem HSDPA nem található benne. Kamerát sem találunk benne, így kifejezetten azoknak ajánlott, akik egy abszolút érintőképernyős, böngészős iPodot szerettek volna, de telefonálási funkciók nélkül. Ennek köszönhetően nincs semmilyen szolgáltatóhoz kötve, bármely viszonteladónál megvásárolható, 8, 16, 32, 64 GB-os változatban.«

»INGYENES SZOFTVEREK AZ APP STORE-BÓL«

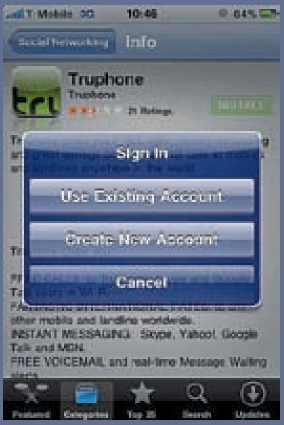
Kezdő iPhone/iPod Touch tulajdonosoknak lehet hasznos ez a leírás, amelyben most eláruljuk, hogyan tudtok letölteni ingyenes programokat az App Store-ból akkor, ha nincs dombornyomott kártyátok (az alap App Store/iTunes regisztráció ugyanis azt kéri). Négy egyszerű lépés, és máris tiétek az ingyenes tartalom.



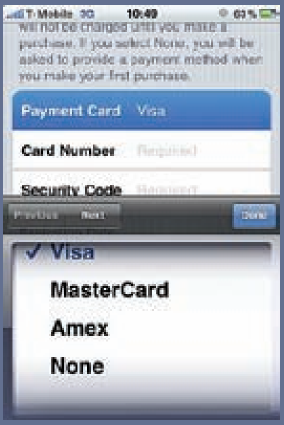
Első lépésként keressétek meg az App Store programot, és indítsátok el. Ilyenkor még nincs App Store regisztrációtok, de tallózni anélkül is lehet, szóval bökjetek rá a keresés menüre, ahol gépeljétek be valamelyik köztudottan ingyenes alkalmazás nevét (Facebook, eBuddy, Skype).



Ha megvan a keresett alkalmazás, akkor bökjetek rá, és bejön a program adatlapja, ahol a jobb sarokban megjelenik a Free felirat, azaz hogy ingyenesen letölthető és telepíthető. Bökjünk rá a kék gombra és várjuk meg míg az átalakul zöld Install felirattá, majd erre is bökjünk rá.



A program ekkor ajánlja fel, hogy regisztrálj egy App Store accountot, tegyünk is így, szóval bökjünk a Create New Account feliratra és szépen kezdjük el kitölteni az adott mezőket. Név, lakhely, jelszó, e-mail cím és a szokásos adatok. Menjünk szép sorban végig rajtuk, semmit ne hagyjunk ki.



Amikor elérünk a Payment Card pontig, akkor a kis listából válasszuk ki a None opciót, így dombornyomott kártya nélkül is leszedhetjük az ingyenes programokat. Mindenképpen ezen metódus alapján regisztráljatok, ugyanis ellenkező esetben a bankkártyánál nem jelenik meg a None opció, és nem tudtok továbblépni, letölteni.

OS működik szinte kifogástalanul (kisebb hibák, egy-egy fagyás azért itt is előfordul), de az Apple a telefon felfutását követően kiadta a telefonhoz tartozó SDK-t (Software Developement Kitet – Szoftverfejlesztői környezetet) is, amit felhasználva már gyakorlatilag bárki készíthet programokat a telefonra. Jelentkezők pedig voltak és vannak bőven, sorra érkeznek mind a mai napig a különböző ingyenes és fizetős alkalmazások (ez utóbbiak bevételének 30%-a az Apple-t illeti). A fejlesztők a kész programjukat átadják az Applenek, ahol aztán döntenek arról, hogy az alkalmazás letölthetővé válik-e avagy sem. Ha a szoftver átmegy a rostán, és még fizetős is, akkor könnyen lehet, hogy slágerré válik, és a több milliós felhasználótábornak köszönhetően napok alatt milliomos válhat az emberből – volt erre jó pár példa az elmúlt egy évben. De igazából most nem is az a lényeg, hogy egy kis tehetséggel és üzleti érzékkel meg lehet gazdagodni, ha iPhone-ra fejleszt az ember, hanem arról, hogy naponta érkezik több tucat alkalmazás az App Store-ba, amik közül az iPhone felhasználók szabadon csemegézhetnek. Márpedig az emberek csemegéznek, ugyanis a letöltések száma már régen túllépett az egymilliárdon, ami azt jelenti, hogy egy felhasználó átlagosan (ha 35 millió telefonnal számolunk) 28 programot tölt le a telefonjára az előre telepített applikációk mellé. És ezek a programok lehetnek bármik, hasznos és haszontalan dolgok, olyanok, amelyeket gyakran használunk, és olyanok, amelyek csak arra kellenek, hogy elüssük azt az öt percet, amíg megérkezik a következő busz. A szellentést utánzó programtól a moziműsoron át egészen a különböző kalkulátorokig és átváltókig, illetve a fotó- és videoszerkesztő programokig (mert ugye kamera is van az iPhone-ban), szinte minden van erre a készülékre. Vagy azt is mondhatnánk, hogy ami iPhonre-ra nincs, az nem is létezik. Mindegy, hogy az életünket kényelmesebbé tévő, vagy egy teljesen értelmetlen, két perc szórakozást biztosító marhaságról van-e szó, az Apple nagyon jól felismerte, hogy ezzel a bárhonnan elérhető, könnyen kezelhető, megszámlálhatatlanul sok programot tartalmazó, és megbízhatóan működő alkalmazás-letöltővel igen komoly rétegeket lehet megszólítani. A kedvenc programjaival bárki a saját képére formálhatja a telefonját, és bizony ez rettentően sokat számít, hiszen az App Store számlálója mostanra napi ötmillió letöltött alkalmazás alatt meg sem áll, és a telefont birtoklók száma is egyre nagyobb és nagyobb méreteket ölt – a számok magukért beszélnek, és az Apple-t igazolják.

AZ APPLE KONZOL

Amit az iPhone bejelentése előtt vizionáltak egy lehetséges Apple konzolról, az egyrészt nagyon nem jött be, másrészt valahol mégiscsak igazak lettek ezek a találgatások. Mert ugyan az Apple nem készített konkurenciát az Xbox360-nak, a PS3-nak és a Wii-nek, de a dolog mégis úgy alakult, hogy az iPhone bizonyos szempontból méltó vetélytársa lett a Sony PSP-nek és Nintendo DSinek. Azaz a cég készített egy olyan okostelefont, amiről kiderült, hogy könnyedén használható játékokat futtató kézikonzolként is. Az Apple fejeseit a belsős információk szerinte meglepte, hogy a készülékükön egyre nagyobb teret hódítanak az ilyen-olyan játékok, ám nem állták útját a dolognak (naná, hiszen ki utasította volna el az ebből befolyó összegeket). Kezdetben csak a garázsfejlesztők láttak potenciált az iPhone-ban, de aztán ahogy az első egyszemélyes, vagy kisebb csapatok megcsinálták az első milliójukat az iPhone-ra készített játékukból, a nagy kiadók is feleszméltek, és mostanra konkrétan ott tartunk, hogy szinte minden nagyobb címnek készül Apple telefonos változata, legyen szó akár a Force Unleashedről, a NFS: Shiftől, a Spore-ról, vagy akár az Assassin's Creedről. Persze ezek a játékok jóval „butább" formában kapnak helyet az iPhone-on, mint a nagy konzolokon, de az üzlet így is működik. Arról nem is beszélve, hogy a telefon hard-

verileg jóval erősebb, mint amilyenek annak idején az első személyi számítógépek voltak, így az olyan klasszikusokat, mint a Doom, vagy a Wolfenstein, simán elfuttatja, a népek pedig még mindig imádják ezeket a programokat, szóval az üzlet pörög, a felhasználók pedig kiválóan szórakoznak. És nem csak a „nagy” címekkel, hanem a „nevenincs” alkotásokkal is. Az App Store-ból szinte minden műfaj képviselője letölthető, a tower defense-játékoktól kezdve a platform csodákig, akad kalandjáték és lövöldözős is, de van tetris ezer változatban, ahogy flipper és logikai játék is. Csak összehasonlításképpen: Sony PSP-re nagyjából 600, Nintendo DS-re közel 4000, míg az iPhone OS-re több, mint 20 000 játék jelent meg, és azért ez elképesztő mennyiség az iPhone javára. Persze ezeket az adatokat illik a helyükön kezelni, hiszen ebbe a számba már beletartozik az a körülbelül két napig fejlesztett játék is, amiben csak egy kukába kell papírgalacsint dobálni (Paper Toss), és az iPhone igazából még mindig csak egy kvarcjáték a PSP és a DSi mélységéhez és képességeihez képest, de annyi bizonyos, hogy a húszezer játékból mindenki találna legalább tizet, amivel nagyon jól elszórakozna, és ez mindjárt egy meglehetősen erős érv az iPhone mellett egy játékos kedvű felhasználónak (főleg, ha azt vesszük figyelembe, hogy ezen alkalmazások jelentős része vagy ingyenes, vagy az ára nem éri el az 1 dollárt).

NINCS CSODA

Az iPhone tehát nem egy csoda, egy váratlan fordulat, hanem a profizmus mintapéldája, ami ugyanúgy bejött az Apple-nek, mint az iPod. Akárcsak a zenelejátszó család (vagy az iMac gépek) esetében, itt olyan felhasználói élményt és dizájnt nyújtottak, amire korábban nem nagyon volt példa, s mindezt megfejelték egy olyan szoftvertámogatással, amit a közeljövőben igen nehéz lesz bárkinek felülmúlnia. Az okos döntéseket követően nem hagyták hűlni a forró kását, évről-évre jönnek ki az újabb modellek, s bár a rosszmájúak szerint az egyes készülékek alig változnak verziónként, mindez nem szab gátat az iPhone folyamatos térnyerésének. A történetnek pedig még koránt sincs vége, hiszen az információk már most a következő generációról, az iPhone G4-ről, 5 megapixeles kameráról, még nagyobb képernyőről, erősebb processzorról és nagyobb memóriáról beszélnek. Szóval nekünk úgy tűnik, az Apple és az iPhone eddig csak melegített, a nagy dobások még korántsem érték véget.«

»KEZDŐ CSOMAG«

Néhány érdekes és hasznos alkalmazás friss iPhone tulajdonosoknak. Ezeket érdemes már rögtön elő körben telepíteni a készülékre, mindegyikük ingyen letölthető az App Store-ból.

PS MOBILE: Mini Photoshop a telefonunkra, amellyel a kameránkkal készített képeken végezhetünk gyors manipulációt, ha arra van szükség. Kivághatunk részleteket, élesíthetünk, világosíthatunk, átszínezhetünk. Ha szerettek az interneten képet megosztani a körülöttetek zajló eseményekről, akkor ez a program nem hiányozhat a telefonotokról.

FACEBOOK: Ezen alkalmazás segítségével nem kell böngészőt izzítani, hogy elérjétek a Facebookot. A programon belül láthatjátok a barátaitok üzeneteit, képeit, videóit, ti magatok is tölthettek fel képet, írhattok státuszüzenetet, nézegethetitek a képeket, írhattok levelet, megtehettek szinte mindent, amit a böngészős Facebookon.

TWEETDECK: iPhone-os Twitter kliens, amivel villámgyorsan írhatjátok meg a 140 karakteres üzeneteiteket, olvashatjátok, mit írtak a barátaitok, válaszolhattok, tölthettek fel képet, minden funkció elérhető rajta, ami az asztali gépes változatban.

EBUDDY: Chat alkalmazás, amivel számos hálózatra felcsatlakozhattok, legyen az az MSN, a Facebook, a Yahoo, vagy épp az ICQ. Tökéletes megoldás arra, ha valakinek nem tudjátok a telefonszámát, csak chaten szoktatok beszélgetni.

FN.HU: Olyan alkalmazás, amely a híreket gyűjti egy helyre. Tökéletes választás hosszú útra, várakozáshoz, ugyanis csak egy gombnyomás, és máris jönnek a legfrissebb magyar hírek, magyarul, a következő témákban: általános, üzlet, sport, szabadidő. Segítségével akár az időjárásról és az árfolyamokról is tájékozódhatunk.

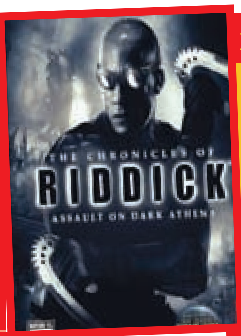
MOZI24: Tökéletes alkalmazás mozifanatikusoknak. Számos filmszínház programja naprakészen megtalálható benne (nem csak a budapestiek), olvashattok a filmekről, hol, mit és mikor játszanak, illetve kritikákat és véleményeket is találhattok az adott mozifilmekről.

TV24: Az előbbi program testvére, ezúttal TV-s változatban, azaz az összes magyar csatorna műsorát böngészhetjük, beállíthatunk kedvenc csatornákat, sőt, még arra is van lehetőség, hogy a telefon jelezzen nekünk, ha kezdődik a kedvenc programunk.«

TOP 5 CLASSIC

Top 5 Classic rovatunk célja, hogy felhívjuk a figyelmeteket olyan játékokra, amelyek ugyan már egyáltalán nem számítanak frissnek, de a maguk idejében kiválóak voltak, és manapság igen kedvező áron szerezhetők be. Gyakorlatilag egy gyors vásárlási tanácsadót olvashattok ezen az oldalon, hiszen igazán jó játékokat ajánlunk nektek, mindig meglehetősen baráti árkategóriában.

1.



»RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Értékelés:
84%
Ára:
1990 Ft

E havi ötösünk első darabja egy tavalyi program, amely a nyár folyamán dobogtatta meg a Riddick- és a lopakodós FPS-ekért rajongók szívét. Azóta eltelt már jó pár hónap, és az idővel egyenes arányban csökkent a program ára, hogy így január környékére megálljon a kellően barátságos 2000 Ft-os összegnél. Az Assault On Dark Athenát nemcsak a saját érdemei miatt (remek lopakodás, FPS egyveleg) érdemes beszerezni, hanem azért is, mert a játékot rejtő DVD nemcsak ezt a játékot tartalmazza, hanem az előző részt is, az Escape from Butcher Bay című remeket (méghozzá szintre hozott grafikával). Szóval ha valami, hát ez a csomag ennyi pénzért mindenképp kötelező vétel.«

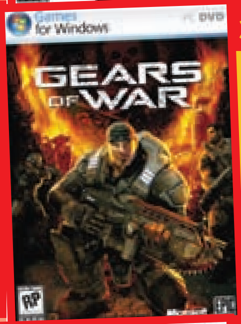
2.

»GODFATHER 2

Értékelés:
90%
Ára:
3990 Ft

A Keresztapa filmeket feldolgozó sorozat második része szintén 2009-es program, s mint olyan, az Electronic Arts mostanában kialakult üzletpolitikájának köszönhetően viszonylag kellemes árban leledzik, már négyezer forintért hozzájuthatunk a megfelelő boltokban. A játék műfaját tekintve amolyan GTA-klón, több bejárható várossal, a Keresztapa második részének története mentén. Ami megkülönbözteti a programot a hasonszőrű játékoktól, hogy ebben a verzióban már saját családot építhetünk: ahogy haladunk előre, úgy lesz egyre több emberünk, és idővel már megtehetjük azt is, hogy jómagunk nem veszünk részt az utcai csatározásokban, hanem egy taktikai térképen irányítjuk a bandánkat. Jó 16 óra szórakozás, kellemes vétel. «

3.



»GEARS OF WAR

Értékelés:
87%
Ára:
1990 Ft

Az Epic Games jó kétéves akciójátéka most jutott el arra a pontra, hogy az ára 2000 Ft alá szálljon, szóval ha valamilyen furcsa oknál fogva eddig nem szerezted volna még be ezt a programot, akkor itt a soha vissza nem térő alkalom. Nyilván a magazin olvasói között alig találunk olyan embert, aki ne ismerné a Gears of Wart, így csak annyit fűznénk hozzá a meglehetősen barátságos árcédulához, hogy egy, a kora ellenére is meggyőző grafikával felvértezett akcióprogramról beszélünk, ami mind single playerben, mind kooperatív módban, mind multiplayerben kiváló szórakozás, és azt hiszem túlzás nélkül állíthatjuk, hogy ez a mű nem hiányozhat egyetlen komolyabb videojáték-gyűjteményből sem.«

4.

»KUNG FU PANDA

Értékelés:
79%
Ára:
1290 Ft

A sok akció és vérbő program után most jöjjön egy könnyedebb darab, ezúttal a 2008-as évből, méghozzá a Kung Fu Panda, amely az azonos című mozifilm játékátirata volt – mégpedig olyan adaptáció, ami a kategória átlagos tagjaitól eltérően egészen jópofára sikeredett. A programban természetesen nagy szerep jut a harcnak, a mindenféle ránk támadó lények lekungfuzásának, illetve a gyűjtögetésnek, és az ilyen-olyan platformelemeknek. A grafika még másfél év távlatából is igen kellemesnek mondható, így ha könnyed kikapcsolódásra vágyunk, illetve egy fiatalabb családtagnak szeretnénk egy olcsóbb ajándékot így januárban, akkor ennél keresve sem találhatnánk jobbat.«

5.

»RUNAWAY-SZÉRIA

Értékelés:
80%
Ára:
990 Ft

Kredenc kollégánk a mostani számunkban éltette a Runaway széria harmadik epizódját, mi pedig most az első két részre hívjuk fel a figyelmeteket, hiszen kiváló kalandjátékokról beszélhetünk, kiváló áron. Most mindkét rész potom ezer forintot kóstál, azaz összesen kétezer forintért két olyan kalandjátékhoz juthatunk hozzá, amelyekkel garantáltan jó hosszú ideig elleszünk. Igen, ezek a játékok még nem újhullámos, könnyed szösszenetek, hanem igazi kihívást, fejtörést (nem csak átvitt értelemben) biztosító programok, ahol egy-egy feladat megoldása igazi katartikus érzést biztosít a játékosoknak. Figyelem, megfelelő angoltudás is kell a 100%-os élvezethez, de ha ez megvan, akkor vétek lenne kihagyni ezt a programduettet.«

„EGYSZER MÉG ELJÖN A NAP, HOGY ÉN LESZEK ITT A GÓRÉ!"

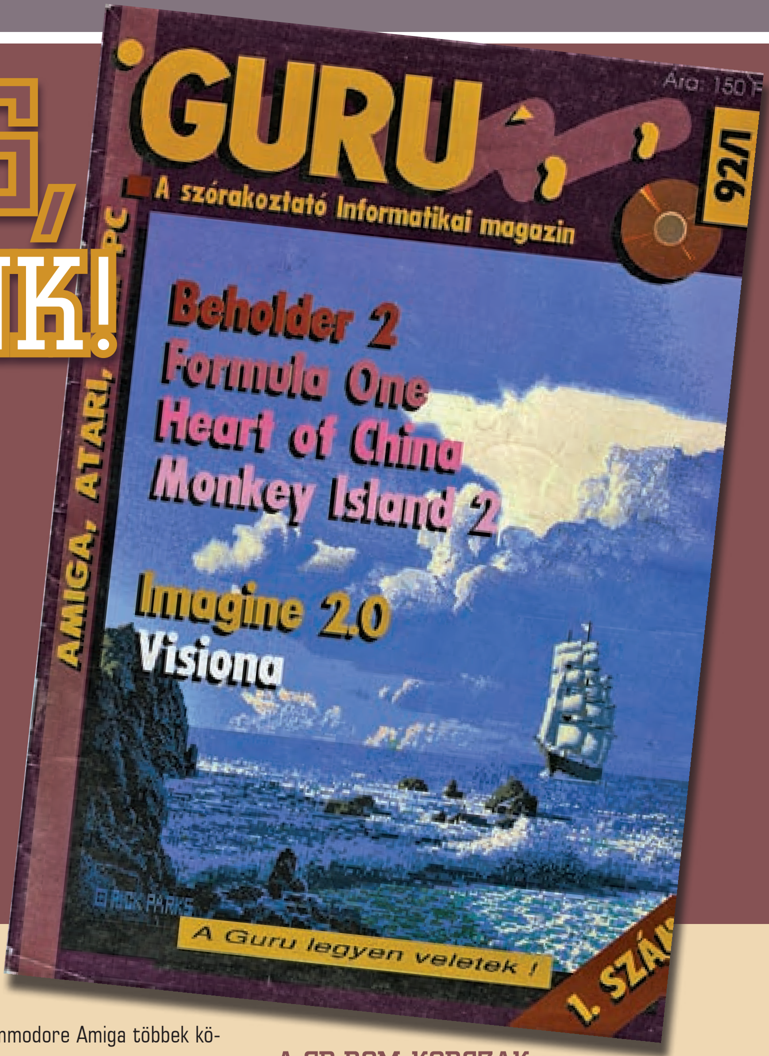
Koszos sikátorok, retro-futurisztikus miliő, pénzért bármire kapható bajkeverők, kocsonyaként remegő karaktermodellek és dobtáras géppisztoly: minden adott a brutális alvilági hatalomátvételhez. Ezt kínálta röviden a Kingpin, amikor jó tíz évvel ezelőtt megjelent...

írta» JOHNBART

A Croteam által nemrég remekül „ráncfelvarrt", immár HD-utótaggal is ellátott Serious Sam kellemes nosztalgiára késztetett a napokban: elnézegetve a régi és új verziót összehasonlító képeket akaratlanul is eszembe ötlött az a jó 15-20 óra, amit akkoriban a First Encounterbe öltem (a szóvicc szándékos). Az agyament ellenfelek és fegyverek, a hatalmas pályák és a remek grafika számomra letehetetlenné tette a programot: azóta még négyszer játszottam ki, LAN-partikon azonban még ma is elővesszük. Jóval érdekesebb azonban, hogy Mental hordáinak aprólékká darálása már 2001-ben is erősen retroszagú volt, ami nem csoda, elvégre Samu voltaképp a „nagy öregek", azaz a Wolfenstein 3D és a Doom eszetlen hentjét elevenítette fel. A tömegmészárlást propagáló játékstílus azonban a századfordulóra gyakorlatilag kihalt, köszönhetően egyrészt a taktikai FPS-ek térnyerésének, másrészt az olyan – kritikai és közönségsikert arató – sztoriközpontú programoknak, mint amilyen például a Half-Life, a Deus Ex, vagy a rovatban ezúttal taglalt – mára méltatlanul elfeledett – 1999-es Kingpin volt. Nem véletlenül példálózom a fenti két programmal, játékmenetét tekintve a Xatrix Entertainment gengszterjátéka ugyanis leginkább a Valve és az Ion Storm klasszikusainak keverékeként volt felfogható: bár a játékos egy kidolgozott, lineáris bosszútörténetet kapott, a játékot játszva mégsem tűnt fel, hogy teljesen meg van kötve a keze. Ennek oka, hogy bár a fő célunk mind a hét fejezet elején adott volt, azt mindig csak a pályákon elszórt NPC-k megbízatásainak végrehajtásával, és a cserébe tőlük kapott segítséggel tudtuk végrehajtani. Bár eme mechanika 2009-ben már nagyon egyszerűnek tűnik, tíz évvel ezelőtt tökéletes szórakozást biztosított: a gengszterinas játékosnak úgy tűnt, szabad kezet kap döntéseiben, így az 1930-as évek és a modern idők keverékéből létrehozott világ hamar beszippantotta a felhasználókat. A nagy beleélést biztosító játékmenet mellett legalább ugyanilyen jelentőségű volt a fejlett karakter-interakció: a kötelező jelleggel padlóra küldendő rosszarcúakat leszámítva ugyanis majdnem mindenkivel szóba elegyedhettünk, beszerezve így a továbbhaladáshoz szükséges küldetéseket, füleseket, rosszabb esetben pedig egy golyót a gyomrunkba, ha választott hangnemünk nem bizonyult elég diplomatikusnak. A kommunikációs billentyűk emellett parancskiadásra is szolgáltak: megfelelő mennyiségű készpénz mellett ugyanis lehetőségünk nyílt akár két társat is magunk mellé venni, és igazi bandaháborúkat rendezni – amik a fegyverboltokban megvásárolható és fejleszthető csúzlikkal egyre véresebbé váltak. A játékmenet mellett a Kingpin grafikai téren sem okozott csalódást: a retro-futurisztikus világot egy teljesen felturbózott Quake 2 motor hajtotta, amire jóformán rá sem lehetett ismerni. A pályák mindegyike tökéletesen hangulatos lett, az árnyék- és ködeffektek jelentősen továbbfejlődtek, a területalapú sebzés pedig addig példátlanul brutális tűzharcokat biztosított ellenfeleink széttrancsírozásának lehetővé tételével. Probléma egyedül a karaktermodellekkel adódott, akik (bizonyára a főhőstől való félelem miatt) egész idő alatt pudingként remegtek a képernyőn – az összhatást tekintve azonban ez nem volt több egy elhanyagolható szálkánál. A Kingpin tehát nálam jött, látott és győzött – így különösen sajnálom, hogy a nosztalgiakeltő Serious Sammel ellentétben névtelen gengszterünk nem kapott folytatást. Bár a nyitva hagyott befejezés alapján a játékot kiadó Interplay 2005-ben nekilátott a második résznek, a cég összeomlásával a Kingpin 2 is az enyészeté lett, a gengszter FPS-ek egyszeri és megismételhetetlen darabjává téve így a Xatrix csodáját.«

SEGÍTSÉG, FELNŐTTÜNK!

A JÁTÉKIPAR ELMÚLT 18 ÉVE



Ha a PC Guru ember lenne, akkor most válna nagykorúvá, hiszen 18 év telt el a legelső magazin megjelenése óta. Vajon mennyit fejlődött a lap első megjelenése óta a játékipar?

írta» BADSECTOR

Talán nem is hinné az ember, de 1992 volt a játékipar egyik legtermékenyebb éve. A lemezújságból magazinná avanzsált PC Guru legelső számában olyan kincsekről olvashattunk, mint minden idők egyik legjobb kalandjátéka, a Secret of Monkey Island 2, vagy a másik nagy kaland, a mára már elfeledett, de akkoriban hatalmas klasszikusnak számító Heart of China. A Monkey Island 2-vel a LucasArts még magasabb szintre emelte a kacagtató humort és a remek sztorit, melyhez fogható talán azóta sem kaptunk, a Heart of China pedig egyike volt az első igazán nívós digitalizált kalandjátékoknak, és a későbbi interaktív mozis kalandjátékok ősének is tekinthetjük. Mindkét játéknak elkészült az Amiga 500-as verziója is, hiszen akkoriban még ez a gép a virágkorát élte. Tegyük hozzá gyorsan, hogy nem sokáig: két-három évre rá már abszolút kifutottnak számított ez a masina... No és a PC Guru ezen 92/1-es számában jelent meg az Eye of the Beholder II tesztje is, amely nemcsak a Westwood cég egyik legjobb alkotása volt, hanem az egyik leghíresebb és legjelentősebb szerepjáték is. Ekkor még „kockáról kockára" haladtunk a játékban: nem volt olyan belső nézetes FPS mód, amelyben folyamatos mozgásra lett volna lehetőség, arra ugyanis még várni kellett a szinten '92-es Wolfenstein 3D-ig.

A PC ERŐRE KAP

Talán nem is gondolnánk, de a kilencvenes évek elején a manapság legnépszerűbb műfajból, az akciójátékból nagyon kevés készült PC-re, és ami megjelent, az is elég harmatos minőségű volt. A Commodore Amiga többek között azért is tartotta magát még pár évig, mert ezen a gépen sokkal jobb akciójátékokat lehetett készíteni, illetve ekkoriban taroltak a korabeli konzolgépek is: a Super Nintendo Entertainment System (SNES) és a Sega Megadrive. Mégis, különböző jelekből már ekkor is lehetett látni, hogy a PC-é a jövő, és az akkori masinák (leginkább az Amiga) napjai meg vannak számlálva. Bár a minőségi akciójátékok áradata még az 1992-es Wolfenstein 3D után sem indult meg, azonban egyre több kaland- és szerepjáték jelent meg kizárólag PC-re. A változás szelét egyébként a Gurunál is észre lehet venni: már a kilencvenes évek közepén megjelent a „sima" Guru mellett a külön PC Guru, egy darabig mindkettőt lehet kapni, majd végül csak a PCG marad meg az újságosoknál. Mégis 1995-ig kell várnunk arra, hogy a PC-s akciójáték teret hódítson, és egy jó időre végképp lesöpörjön mindent mást a porondról. Egyetlenegy játék volt csak képes erre: az id Software által elkészített Doom, amely nemcsak egyszerűen folytatta a Wolfenstein 3D által megkezdett utat, hanem radikális áttörést is jelentett játékfronton. A Doomot annak idején több gépre installálták fel, mint a Windows akkori verzióit, ami még akkor is szép eredmény, ha azt is figyelembe vesszük, hogy a régi Windowsok akkor még nem voltak túlzottan népszerűek. A Doomban volt először viszonylag jó 3D-s érzetünk, pedig '95-ben még nem is lehetett 3D-s videokártyát kapni.

A CD ROM-KORSZAK

A következő korszakot ennek ellenére mégsem a Doom határozza meg, hanem egy új adathordozó, a CD-ROM előretörése, valamint a PC hardware ipar egyre intenzívebb fejlődése. Mindaddig elképzelhetetlen mennyiségű digitális információt lehet tárolni CD-n, ezzel párhuzamosan addig sosem látott audiovizuális fejlődés indul meg a személyi számítógépeken. Az egyik legelső CD-ROM játék, az 1993-as The 7th Guest az interaktív mozik rövid virágkorát, a Myst pedig a történetbe ágyazott logikai játékok elterjedését hozza. A Myst mellett a korszak következő nagy mérföldöve a Tomb Raider, amely a külső nézetű 3D akciójátékok (Third Person Shooter), illetve akció-kalandjátékok felvirágzását, s elképesztő mennyiségű klón készítését eredményezi. A stratégiai játékok is erősen átalakulnak: a népszerű Civilization első és második része mellett teljesen visszaesnek a korábbi körökre osztott birodalom-menedzser és kereskedelmi játékok: gyakorlatilag csak a valós idejű (Real time) háborús játékok népszerűek (például: Red Alert, Warcraft). Ez a röviden csak „RTS"-nek nevezett stílus is döbbenetes népszerűségnek örvend, és „klónok", utánérzések kavalkádja önti el a piacot. (Ebben az időszakban egyébként annyi klón készült, hogy ezt a korszakot akár a „Klónok háborújának" is lehetne nevezni). Emellett természetesen a Doom hatása sem marad el - bár igazából a kö-

vetkező időszakra, a „3D-s korszakra” nyomja rá bélyegét. Hiszen '96-ban megjelenik a Quake, és erre a játékra hamarosan egy új technikai találmány épül, amely forradalmasítja az egész piacot. A CD-ROM korszakban végre lehetőség nyílt a hosszabb filmepizódok beillesztésére is (The 7th Guest), majd pedig a játék és film teljes fúziójával kísérletező interaktív mozik megalkotására. Az új műfaj jellegzetessége, hogy nagyon direkt módon igyekszik kombinálni a számítógépes játékokat és a filmeket: vagy mozgóképes inzertekkel sűrűn „feltupírozott” filmes és rajzolt környezet kombinációjaként valósul meg (Phantasmagoria), vagy pedig teljes egészében digitalizált filmepizódok összeillesztéséből jön létre (Urban Runner). Az interaktív mozi lényegében olyan játék, amely a filmszerűség igényével lép fel; filmes oldalról nézve viszont olyan film, melyet mi irányíthatunk. Ez eleinte zseniális ötletnek tűnt, hiszen mind a játékkészítők, mind a filmesek régi álmát sikerült megvalósítani. A stílus mégis a játéktörténelem egyik legnagyobb bukása volt: az interaktív mozikba hatalmas pénzeket öltek, ám ezek a játékok csak a befektetett összeg töredékét hozták vissza, így gyorsan eltűntek a játékvilág süllyesztőjében.

IGAZI „FÖLDRENGÉSEK": A QUAKE ÉS A 3D-S GRAFIKA

Az 1996-os Quake először „pusztán” a Doom folytatásaként került piacra: az id jó szokása szerint először ingyenes (a játék egynegyedét tartalmazó) shareware-ként terjesztette, hogy aztán a kirobbanó sikert követően a teljes programot piacra dobja. A Quake játéktörténelmi jelentősége önmagában is fontos, hiszen az FPS-ekben először használtak vektoros grafikát. Ugyanakkor sokkal jelentősebb, hogy innen ered a videokártyákat elsőként sikeresen kihasználó 3D-s grafika. A GL Quake, vagyis az Open GL technológiát egyfajta technikai trükkel kihasználó Quake-verzió látványvilágában sokkal kifinomultabb és főleg fényévekkel gyorsabb volt „szoftveres” elődjénél, így az első korai prototípusok után a 3dfx cég külön erre a játékra kezdte el gyártani az újabb és újabb specializált 3D-s videokártyáit. Bekövetkezett az eddig elképzelhetetlen esemény: egyetlen játék szabta meg a hardverpiac fejlődési irányát! Később persze a játékpiac is „lereagálta” a jelenséget: újabb és újabb olyan programok jelentek meg, amelyek kihasználták az újdonsült 3D-s technológiát, és ez a folyamat tulajdonképpen mind a mai napig tart.

HALF LIFE: A TÖRTÉNET ISMÉT SZEREPET KAP

A Doom és a Quake nyilvánvaló játéktörténelmi jelentősége ellenére egyetlen dolog hiányzott belőlük: a legalább minimális szinten kidolgozott történet. John Carmack egy nyilatkozatában a játékbeli sztori fontosságát a pornófilméhez hasonlította, így nem csoda, hogy e két technikai téren etalonnak számító FPS dramaturgiailag nagyjából egyenlő volt a nullával: névtelen hősünkkel irtani kellett a zombikat és az alieneket, erről szólt az egész játék. Sokak igényeit persze ez is teljesen kielégítette, ezért a Doom- és Quake-klónok tömkelegeiben szinte szolgaian próbálták lemásolni a történet „hiányát” is. Persze eljött az a pillanat, amikor a játékosok besokalltak, és az FPS korábbi sikerei ellenére kezdte elveszíteni népszerűségét. Ekkor készült el az akkoriban még ismeretlen Valve csapatának Half Life című FPS-e, amely filmszerű, hangulatos bevezetővel büszkélkedhetett, és egy (addig elképzelhetetlen módon) teljesen hétköznapi figurát, egy szemüveges tudóst szerepeltetett egy sci-fi horror témájú játékban, illetve az egyetlen kutatóbázison alakuló kerettörténet is fontos szereppel bírt. Így amikor már mindenki azt hitte, hogy az egyjátékos FPS-ek értelmüket vesztik, a műfaj hirtelen ismét sikeressé vált ennek a játéknak köszönhetően.

WORLD OF WARCRAFT: A JELENKOR PC-S HŐSE?

2000 óta a játékipar fejlődése az egyre szebb grafikára, az egyre kidolgozottabb játékmenetre és történetre koncentrált, így az igazán jelentős áttörést két műfajban tapasztalhattuk: a társadalom és magánélet szimulátorának is tekinthető Sims-részekben, és egy másik új műfajban: az MMORPG-kben. A 2000-es Sims leginkább a „kocajátékos" réteget hódította meg, a négy évvel később megjelent World of Warcraft azonban szinte minden játékost. Nem akarjuk a WoW erényeit vagy hátrányait ecsetelni, de az kétségtelen, hogy korszakalkotó játékról van szó, amely immár igazi „életstílussá”, külön világgá alakult. Ha visszagondolunk a cikk elején megemlített szerepjátékra, az Eye of the Beholderre, és összehasonlítjuk a World of Warcrafttal, amely annak ellenére az egyik legjelentősebb PC-s szoftver, hogy már szintén nem mai darab, akkor láthatjuk igazán, hogy merre fejlődött tovább a PC-s játékipar: a közösségi, online RPG-k irányába. Akár szeretjük a WoWot, akár nem, az kétségtelen, hogy jelentőségében minden más PC-s szoftvert lehagyott, még a Simseket is. És hogy mit hoz a jövő PC-s frontον? Egyelőre még mindig a Blizzard egyeduralmáról beszélhetünk, és a folyamatosan megjelenő MMORPG-k jobbára labdába sem rúghatnak a piacot uraló WoW mellett. A konzoljátékok továbbra is rendkívül erősek, viszont üzleti szempontból még azok sem érnek fel a Blizzard sikeréhez. Talán egy újabb technológiai áttörésre lenne szükség, hogy a játékipar ismét jelentősen megváltozzon...«

JÁTÉK-MENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU
írta» TIKA

PCGURU

Kedves PC Guru Szerkesztőség!
Lenne egy kérdésem. Kaptam az e-mailemre egy ajánlót az új lapról, amiben az is le van írva, hogy csak a PC Guru DVD-n ilyen videó meg olyan videó, viszont a Mass Effect DVD-jén (amit nagyon köszönök, királyok vagytok :D) nem találtam ilyen mappát, másik DVD pedig nem volt az újság mellett. Ezen kívül azt szeretném kérdezni, hogy a NOD 32-höz még mindig van-e kód, vagy eddig tartott, mert az újságban nem találtam.
A választ előre is köszönöm: SojeMark

»Az előző hónapban a dobozos teljes játék mellé már nem fért oda a szokásos adathalmaz, ezért az csak letölthető formában érhető el a PGO-n (www.pcguru.hu), ezt jeleztük is az újságban. A jelenlegi számban már visszaállt a megszokott menetrend, és újra ott van a DVD-n a Turkáló meg a többi rovat is.
Eset kód ügyben, ebben a számban tényleg nem volt kód, kicsit elszámoltuk magunkat, ugyanis azt gondoltuk, hogy mivel egy évben több a Guru, mint hónap, egészen pontosan 13 szám jelenik meg, így lefedtük a teljes időszakot. Ám valóban van egy rés, az új év eleje és a 02-es szám megjelenése között, ezért a 13-as számban lévő kódot (4rp26c) meghosszabbítottuk, amely most már január 15-ig érvényes, és egészen addig regisztrálni is lehet vele. (Azoknak is érvényes jan. 15-ig, akik már korábban regisztráltak.) Természetesen ez a hagyomány sem törik meg, a jövőben is kapjátok folyamatosan a kódokat.
Ui.: egyébként minden hasonló levélre időben elküldtem a válaszokat, valamint a PGO-ra is kitettük, szóval nem ér majd azzal takarózni, hogy de hát csak most lett kiírva.

L2D4

Kedves Tika!
Nemrég sikerült beszerválnom a Left 4 Dead 2 című remekművet. Minden remekül működött, fel lett telepítve, jöttek az intrók, töltőképernyő, DE! Itt szépen ledobott az asztalra, és kijelentette, hogy „nem tudja betölteni a könyvtári klienst" (engine error: could not load library client). Már egy csomó fórumot megnéztem, de nem találtam megfelelő gyógyírt.
Üdv: Leeroy
Ui.: Gondolom, azt említenem se kell, hogy 2-szer újratelepítettem (CD-ről), lecsekkoltattam a Steammel a fájlokat, még a fájltöredezettséget is átnézettem vele.

»A visszajelzések alapján ezt a hibaüzenetet orvosolni szokta a következő megoldás: a Steam kliensben a My Games fül alatt a Left 4 Dead 2-n jobb egérgomb, majd a Delete local content opció. Aztán kilépés a Steamből. Navigálj el az X:\Program Files\Steam\steamapps\common\ mappába, és töröld a Left 4 Dead 2 könyvtárat. Majd ne a lemezről telepítsd, hanem csak indítsd el a Steam klienst, a My Games alatt keresd meg a Left 4 Dead 2-t, és install. Talán letöltve több szerencséd lesz...

MASS EFFECT

Kedves PC Guru!
Feltelepítettem a Mass Effect című játékot. Semmi gond nincs vele, gyönyörűen fut, de úgy 20-30 perc múlva a monitor készenléti állapotba helyezi magát, tehát nagy feketeség jön. Más játékoknál ezt nem csinálja, megnéztem, rendben van a gépigény is, sőt...
Légyszi segítsetek, mert nagyon tetszik a játék.
Előre is köszöni: Csaben

»A Vezérlőpult -> Energiagazdálkodás - Képernyő készenléti állapotba kapcsolását (monitor power save) tedd „soha" állásba, illetve bizonyos nVidia videokártya-drivereknél fordult még ez elő, ebből pedig fel kellene tenni a legfrissebbet...

Kedves Tika!
Felraktam a gépemre a Guruhoz mellékelt Mass Effectet. Az lenne a problémám, hogy nem tudom beállítani, hogy magyar felirattal fusson, és a telepítés közben sem ad választási lehetőséget, hogy magyarul telepítsem. Kérlek, segíts!
Minden jót!
Levente

»A telepítést a DVD gyökérkönyvtárában lévő setup.exe-szel kezd (Sajátgép, Mass Effect lemezen jobb egérgomb, megnyitás opció), ebben a felállásban már választható lesz a magyar nyelv.

Kedves Tika!
Nagyon örültem, amikor megláttam a PGO-n, hogy a Mass Effect lesz a teljes játék. Ezért rögtön a megjelenés napján megvettem az újságot, és vadul elkezdtem telepíteni a game-t. Nagyon elszomorodtam, amikor el akartam indítani, mert egy ilyen hibaüzenettel – A Mass Effect configurations utility hibát észlelt, ezért leáll – kidobott.
Légyszi segíts! Előre is köszönöm segítségedet!
Lawrence

»Ha bárkinél fagyna a játék még az elején, vagy hasonló hibaüzenetet dobna, akkor ne az Asztalról parancsikonnal indítsa, hanem a játék könyvtárában, a Binaries mappán belül lévő MassEffect.exe-szel!

FABLE

Ave Guru!
Elakadtam a Fable-The Lost Chapters című játékban annál a résznél, amikor meg kell ölni Twinblade-et. Elmenni nem tudok, mert banditák fognak körbe, Twinblade meg szinte egyből lecsap. Remélem, berakjátok a Guruba.
Előre is köszi. Hű előfizetőtök: Rolee

»Ne állj le vele tusakodni, mert te húzod a rövidebbet. Szaladgálj körbe-körbe, amíg a nagy hévvel támadó Twinblade fegyverei a földbe nem szorulnak, no akkor rohanás, és hátulról dorgáld meg alaposan...

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Sziasztok!
A Batman: Arkham Asylummal lenne két problémám. Észak Arkhamban keresek egy Rébusz rejtvényt. A denevérbarlang bejáratánál levő kérdőjelet, mert csak a pontot kaptam meg. Nyugat Arkhamban is egy kérdőjelet keresek a fegyház előtt, ott csak a kérdőjelet kaptam meg, pont nélkül.
Várom válaszotok és előre is köszi.

»Itt össze vannak szedve képekkel, talán könynyebben ráismersz:
Észak: http://tinyurl.com/ycykjhc
Nyugat: http://tinyurl.com/yckrp3q
A lap tetején el vannak osztva mindkét helyszín rébuszai 1-10-ig és 11-20-ig, tehát ott az öszszes, csak lapozni kell. A kép egyben a pontos helyet és a megoldást is sugallja.

Üdvözletem!
Segítségeteket szeretném kérni a fent említett játékkal kapcsolatban. 20%-on állok kereken, és sehogy sem tudom továbbverekedni magam. Ez az a rész, ahol meg kell találni az egyik orvost, a kutatási iratait, és ki kell vizsgálni az irodáját, egy adott épületen belül. Nos, én átvizsgáltam

mindent, mindenhol, de a lézeres kapu miatt nem tudok bejutni az irodába, gondolom a fent említett adatok is ott vannak. Csak hát nem találok bevezető utat. Egy szó mint száz, ötletekkel vagy esetleg végigjátszással ha tudnátok segíteni rajtam, nagyon megköszönném.
Segítségeteket előre is köszönöm, és ezúton szeretnék mindenkinek a szerkesztőségben Boldog Karácsonyt kívánni!

»North Corridor, lépcsőn fel, balra a szellőzőn be. A szellőzőben egyből balra, aztán ugrás le, ha kimész a cellaszerű helyiségből, balra magasan fent látsz egy szellőzőnyílást, na az vezet dr. Young irodájába.
Ha az útmutatásom alapján nem találnál oda, akkor a http://tinyurl.com/ydsfjeo videón a 3:14-nél lévő ventilátornyílást tessék figyelni.

KANE AND LYNCH

Csáó PC Gurusok!
Elakadtam a Kane and Lynch Within the Walls nevű pályáján. Nem tudom, hogy mit kell ott csinálni.
Kérlek, segítsetek!
ChaosLovag

»A pálya elején kapsz egy mesterlövész puskát. A keresztben fekvő fatörzsnél állj meg, és szedd le a magányos járőrt, aztán a közeli toronyban álló ipsét. Itt egy kis csevely jön, a lényeg, hogy Carlost kell fedezned, amíg eljut a kapuhoz. Ha bármelyik őrt nem sikerülne időben leszedni, akkor az riasztja a többit, és gond lesz. Szóval haladj előre. Három katonát látsz a tábortűz körül, dobj közéjük gránátot, ha valaki túlélné, rögtön szedd le. Aztán az erődítmény közelében a toronyból lődd ki a jóembert, és utána a kapuban álldogáló katonát is. A célkereszt mutasson a kapu előtti területre, és add ki Carlosnak a Move parancsot! Te mehetsz tovább a tábort megkerülő kis hegyi úton...

SACRED 2

Kedves PC GURU!
Elnézést kérek, hogy megint hozzátok fordulok, de nézegettem néhány képet a Sacred 2-ről, és észrevettem, hogy a legtöbb képen a szeráfnak vagy zöld, vagy vörös a haja.
Kérlek, áruljátok el, hogy ezt hogyan lehet elérni!
Hű olvasótok: Kitti

»A Ctrl+Shiftet nyomva tartva kattints a karakter portréjára, akkor a Szeráf zöld hajat kap, a High elf pedig pinket.
Egyéb színeket a következő módon lehet elérni: Nyisd meg a konzolt (~, magyar kiosztáson ez valószínűleg a 0), és írd be a következő parancsot: sys haircolor xxxxxx (az xxxxxx helyére az adott szín hexa kódját kell beírni).
Például:
000000 - black
0000FF - blue
FF0000 - red
EE82EE - violet

JERICHO

Hello Tika!
A segítséged kérném a Jerichoban. Az alsó út pályáján nem tudom, hogy mit kell csinálni az elején, hogy hova kell menni.

»A pálya elején van egy lezárt ajtó, itt elmész jobbra Delgadóval, és SPACE-t nyomsz a kőkockákon (fedezék átugrása), magyarul beugrasz a lyukba, majd ahogy leérkeztél, bekapcsolod Delgado Tűzpajzs speckóját (ahol forró a talaj, ott végig tartsd bekapcsolva), aztán egy szép nagy adag lineáris kóborlás/mészárlás után lesz egy kapcsoló, és újra találkozol a csapattal.

Szia Tika!
Kéne egy kis segítség, elakadtam Jerichoban a Fájdalom Temploma pályán, amikor át kell menni Church-csel egy szakadéknál, és rá kellene állni a nyomógombokra. A többiek ugyanis nem állnak rá, hogy kell ezt a részt megcsinálni?
Előre is köszi. Zsolt

»Church-csel állj rá a saját oldalán a kapcsolóra, majd a célkereszttel mutass rá a túloldalon az egyik nyomólapra, és nyomd meg az egyes („1") gombot (alapértelmezésben ez az „Alfa pozícióba" parancs), majd a másik kapcsoló felé nézve nyomj hármast („3"), ami meg az Omega csapat pozícióba állításának parancsa.

BATTLEFIELD 2

Sziasztok!
Két problémámmal fordulnék hozzátok a Battlefield 2-vel kapcsolatban.
1. Az első a Booster Packkel kapcsolatos. Feltelepítettem az alapjátékot, és a Special Forces-t, aztán megpróbálkoztam a Booster regisztrálásával is. Regisztráltam. A regisztráció végén egy üzenet fogad, ami arról értesít, hogy a regisztráció sikeres volt, most pedig töltsem le az EA Download Managert, aztán menjek tovább az EA accountomhoz, és majd a manager letölti a játékot. De sem a managernél, sem a fiókomnál nem látok semmit. Ezért az a kérdésem, hogy honnan tudom a regisztrálás után letölteni a Booster Packet?
2. A második kérdésem pedig az, hogy miért nem működik nálam az összes fegyver cheat? Mert én átírtam a defaultunlockot 1-re, az összeset, de nem tudom elmenteni. Mi lehet a probléma?
Válaszotokat előre is köszönöm, Ti vagytok az utolsó reményem!
Üdv.: Brunó

»1. Az 1.5 patch-től elérhető már az Euro Forces meg az Armored Fury. Nem kell semmit regisztrálgatni, ha fel van telepítve a Battlefield 2 + a Special Forces, akkor először felnyomod az 1.41-es patch-et (az 1.5 csak erre hajlandó feltelepülni), aztán a 2GB-os 1.5-öst, és meglesz minden jóság.
1.41 tapasz: http://tinyurl.com/yjymxt
1.5 tapasz: http://tinyurl.com/yexxbox
2. Jegyzettömbbel nyisd meg az unlocks.py fájlt, és csak simán mentsd el a megfelelő változtatások után...

BATTLEFIELD HEROES

Hello Tika!
A Battlefield Heroeszal van problémám. Régebben ment, csak kellett a hely, ezért letöröltem (nem brutális módon). Most van helyem, és fel akarom újra rakni, de amikor telepítem az oldalról, azt írja ki, hogy idézem:
Microsoft Visual C+++ Runtime Library
Runtime Error!
Program: C:/WINDOWS/Downloaded Program Files/BFHUpdater.exe
R6002-floating point support not loaded
Plz help!
zErGzOrG

»Zárd be a böngészőt, aztán töröld ezt: C:\Documents and Settings\'Felhasználónév'\Application Data\Mozilla\Firefox\Profiles\uw9z5w04.default\extensions\battlefieldheroespatcher@ea.com. Majd restart, és telepítsd újra a BF Heroest.

TRINE

Hali Tika!
A Trine nevű játékkal lenne gondom. Elindítom, minden simán megy, aztán az intrónál kilép. Gondolkoztam a gépigényen, levettem minimumra a grafikát, de így sem ment. Szerintem nem a gépemmel van a gond, hisz a tőletek nyert Dead Space is elfutott full grafikán. Szóval kéne a segítség, de gyorsan!
UI: A magyarítást is felraktam a DVD-mellékletről!
Lehet, hogy az a baj?
UI2.: Nincs patchelve!

»Nem hinném, hogy a magyar fordítás hibája. Csekkold a következőket: VGA friss driver, PhysX friss driver, directX-ből a legfrissebb, és ha ezek mind megvannak, vagy inkább még előtte, menj el a játék könyvtárába (X:\Program Files\Trine), keresd meg a trinelauncher.exe-t, indítsd el, a felbontást állítsd az Asztaloddal megegyező méretűre, és próbáld úgy elindítani a játékot.

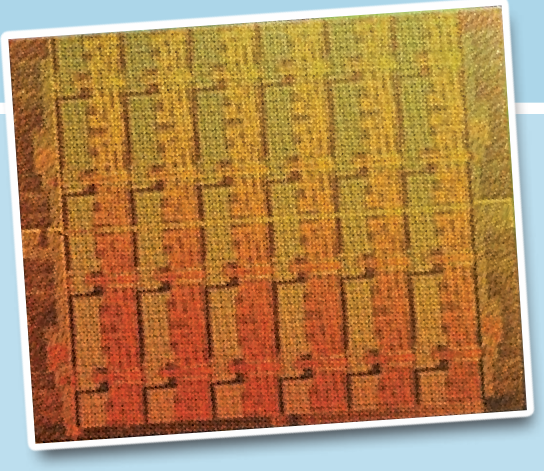
MS TRAIN SIMULATOR

Szia mindenkinek!
Nem tudom, hogy kell magyarítani ezt a játékot, olyan profi módon van leírva, de én nem értem, hogy hogyan kell! Segítenél?

»Nem tudom, konkrétan melyik magyarításra gondolsz. Ha az itt találhatóra: http://tinyurl.com/ycdgebf, akkor ez egy önkicsomagoló exe fájl, letöltöd, elindítod, és amikor megjelenik, hogy hová telepedjen, célként megadod a Train Simulator könyvtárát (lásd lejjebb). Ha erről lenne szó: http://tinyurl.com/ydgscpj, szintén egyszerű dolgod lesz. Csomagold ki a fájlt (winzip kell hozzá), és a kicsomagolás helye mutasson a játék telepítési főkönyvtárába, amely általában X:\Program Files\Microsoft Games\Train Simulator (X annak a meghajtónak a betűjele, ahová telepítetted a játékot).

GOMBÓCBÓL IS SOK

48 MAGOS INTEL PROCESSZOR



Az Intel egy kis betekintést engedett a jövőbe, s megosztott néhány részletet a nagyközönséggel egyik kísérleti processzoráról, amiben nem kevesebb, mint 48 mag dolgozik.

Egyelőre azonban még nem kell elkeseredniük a négymagos procik büszke tulajdonosainak, hogy mégsem érezhetik magukat már akkora királynak. Olyan procik ugyanis még jó darabig nem lesznek kaphatók a sarki PC boltban, aminek a magjait a két kezünkön sem tudjuk megszámolni. A 48 magos kísérleti központi egység mindamellett már teljesen működőképes, s különösen figyelemre méltó, hogy alapjáraton mindössze 25, míg teljes terhelésnél 125W-ot fogyaszt. Inteles információk szerint a chip jelenleg nagyjából tízszer-húszszor erősebb, mint napjaink legizmosabb CPU-i.
A magokat – amelyek mindegyike teljes funkcionalitásra képes – egy speciális, nagysebességű buszrendszer köti össze. A fejlesztés következő fázisában a chipet az erre kiválasztott szakemberek kapják meg a további tapasztalatgyűjtés érdekében. Mivel kísérleti példányról van szó, így ebben a formában soha nem fog kereskedelmi forgalomba kerülni ez a processzor, ennélfogva jelen esetben a megjelenés dátumáról illetve az árról sincs értelme beszélni.«

ROHAMOSAN TERJED A MULTI

ASUS EEE PC T91MT

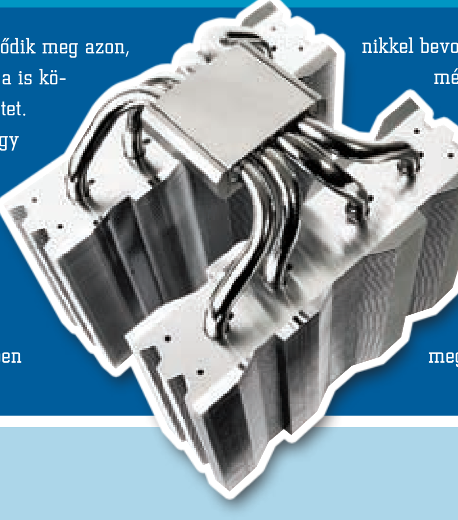
Nagy divat lett a mutitouch, kapható már ilyen monitor, „egybepc", az Asus pedig bemutatta az első multitouch kijelzővel felruházott Eee PC-jét.

Minden irányba elfordítható képernyőt kapott a gép, így lényegében tablet PC-ként is használható. Az érintésérzékeny kijelző 8.9" méretű, felbontása pedig 1024x600 képpont. Központi egységként Intel Atom Z520 processzor szolgál. Ehhez gyárilag mindössze 1GB DDR2-es memóriát kapunk, de ez szerencsére bővíthető 2GB-ig. Meghajtó gyanánt egy 32GB-os SSD-t adnak, valamint egy egyéves Asus Webstorage előfizetést, ahol további 500GB tárhely áll a rendelkezésünkre - ennek eléréséhez értelemszerűen netkapcsolat szükséges. A konfiguráció részét képezi továbbá a Wi-Fi, Bluetooth, mikrofon, kártyaolvasó valamint egy 0.3 megapixeles webkamera. A T91MT Li-Polymer akkumulátorral rendelkezik, amivel – a gyári adatok szerint – 5 óráig tud üzemelni teljes feltöltés után. A mindössze 0.96Kg tömegű mobil szerkezetet Windows 7 operációs rendszerrel szállítják. A gép hazai elérhetőségéről még nem áll rendelkezésre információ, egyes webáruházakban azonban már rendelhető, 520-550 USD körüli áron.«

NYÍLZÁPOR A HŐSÉGRE

COGAGE ARROW

A hűtőbordák terén domborító Cogage termékeivel eddig nem sokszor találkozhattatok a Guru hasábjain, ezúttal viszont rögtön egy termetes méretű CPU hűtőt mutatunk be tőlük.



Különösebben valószínűleg senki sem lepődik meg azon, hogy az Arrow alapvető felépítési sémája is követi az utóbbi években megszokott receptet. Annyiban azért eltér a nagy átlagtól, hogy két részre osztották a bordát, így a két blokk közé is elhelyezhető egy ventilátor. Utóbbiakból egyébiránt az igazán lelkesek nem kevesebb, mint három példányt zsúfolhatnak a hűtőre, gyárilag azonban csak egy 120mm-es, PWM vezérlésű légkavarót mellékelnek. A CPU-val érintkező talp rézből készült, de a nagyobb tartósság érdekében nikkel bevonatot kapott. Mint ahogy a 2x4 db, 8mm átmérőjű hőcső is, amelyek a talptól a lamellákhoz szállítják a felgyülemlett meleget. A ventilátorok nélkül 825g-ot nyomó borda Socket 1366/1156/775 foglalatokkal kompatibilis. Az AM2/AM3 foglalatokhoz opcionális felfogató mechanika szükséges. Itthoni elérhetőségről egyelőre nem kaptunk hírt, a netes pletykák szerint az Egyesült Államokban 60 USD körüli áron lehet majd megvásárolni.«

ÁTFOGÓ LAKÁSFELÚJÍTÁS

COOLER MASTER CM 690 II ADVANCED

A Cooler Master CM 690 jelű háza igen nagy népszerűségnek örvend a felhasználók körében, a netes pletykák szerint hamarosan érkezik a ráncfelvarrott változat.

Hivatalosan csak 2010 Januárjában, a las-vegasi Consumer Electronics Show-n fog debütálni a Cooler Master új géplakja. A CM 690 II Advanced – amint az a nevéből is sejthető – a meglehetősen jól sikerült elõd alapjaira fog épülni. Mivel egyelőre még nem állnak rendelkezésre a hivatalos műszaki adatok, így kénytelenek vagyunk a neten fellelhető információmorzsákra hagyatkozni a várható képességeket illetően. A képekből az egyértelműen kiderül, hogy a ház – trendi módon – kívül-belül teljesen fekete lesz. Négy 5.25″ méretű meghajtóhelyet kapunk majd, azonban a 3,5″ méretű helyek számáról még nincs információ. A fellelhető képek tanúsága szerint a hátlapon és az oldallapon is két-két ventilátort lehet majd elhelyezni. Arról egyelőre csak találgatni lehet, hogy elég nagy lesz-e a kuckó a legméretesebb VGA kártyák fogadására, most még csak remélni tudjuk, hogy igen. Mivel a házat hivatalosan még nem jelentette be a gyártó, ezért értelemszerűen még sem a piacra kerülés dátuma, sem a várható ára nem ismert.«

ADJÁK AZ ÍVET

GIGABYTE ODIN PLUS

A Gigabyte elsősorban nem a tápegységeiről ismert a felhasználók körében, ennek ellenére ezeket a termékeket is szorgosan fejlesztik, most egy új szériát jelentettek be.

Egyszerre három új modellt jelentett be a gyártó, amelyek 500, 600 illetve 700W teljesítményűek, így a komolyabb – gamer – konfigurációt nyüstölő felhasználók érdeklődésére tarthatnak számot. Minden ma elvárható szabványt támogatnak az új Odin Plus egységek, illetve az összes olyan csatlakozóval ellátták őket, amire egy modern PC-ben szükség lehet. A mai trendektől eltérően nem csak egy 12V-os ágat szolgáltatnak, mivel a két kisebb modellnél 3, míg a 700W-osnál 4 ilyet találunk. A tápok mindegyike védelmet nyújt túláram, túlfeszültség, rövidzár és túlterhelés ellen. Szintén azonos elem a hűtésért felelős ventilátor, ami 120mm méretű, s kapott egy kék LED-et is. Érdemes még kiemelni, hogy mind a három tápegység a 80 Plus minősítés Bronze fokozatával rendelkezik, ami az energiatakarékos működést szavatolja. Lapzártakor még nem volt ismert az új tápok várható hazai ára, neten keresztül azonban már rendelhetők leszek mire ezen sorokat olvassátok, teljesítménytől függően 110 és 140 euro közötti összeget kell értük letenni az asztalra.«

KRISTÁLYTISZTA HANGZÁS

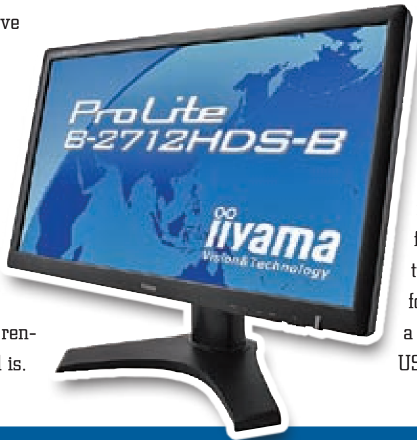
HARMAN KARDON GLA-55 2.0

A Harman Kardon neve igen jól cseng az audio technikában egy kicsit is járatosak számára, a cég ezúttal a meglehetősen sajátos megjelenésű hangszóró szettjének új változatával jelentkezett.

Leginkább két mini jéghegyhez lehetne hasonlítani a GLA-55 szett hangszóróit, amelyek bármelyik számítógép asztalon magunkhoz vonzzák a tekintetet. A remek design mellé a Harman Kardontól megszokott – a szokványos PC hangszórókét messze meghaladó – hangminőség párosul. A két utas dobozokhoz külön mélynyomót sajnos nem kapunk, így be kell érnünk a szatellitekkel. A gyári specifikációk szerint 35Hz – 20KHz közötti tartományban dolgoznak a hangszórók, amit mi azért fenntartással fogadunk. A beépített középmély hangszórók Atlas AL típusúak, míg a magasakat CMMD elnevezéssel illeti a gyártó. A legnagyobb kipréselhető teljesítményt 56W-ban specifikálják, 1% teljes harmonikus torzítás mellett. A GLA-55 3.5mm-es jackkel rendelkező audio forrásokról tud jelet fogadni. Nos, a keserű pirula a végére maradt, ez pedig az ár… Azt még nem tudni, hogy itthon mennyibe fog kerülni, de a tengerentúlon 999 USD-t kell kipengetni érte, ami bizony finoman szólva is borsos.«

SZIMPATIKUS NAGYKÉPŰSÉG
IIYAMA PROLITE B2712HDS(-B) E2710HDS(-B)

Az Iiyama két új, 27" képátlójú monitort mutatott be, amelyek főbb jellemzőiket tekintve szinte teljesen megegyeznek, csak a kiegészítő szolgáltatások terén találunk eltéréseket.



Mindkét típus elérhető világos illetve fekete kávával, a típusjelzések végén a B (Black) jelölés utal a az utóbbi kivitelre. Ekkora képernyőmérethez értelemszerűen Full HD, azaz 1920x1080 képpontos felbontás dukál, s ezt tudja is mindkét monitor. A válaszidőt 5ms (2ms GTG) értékben specifikálja a gyártó, a fényerő legfeljebb 400cd/m2 lehet, a függőleges látószög 160, míg a vízszintes 170 fok. A natív kontraszt 1000:1-hez, emellett mindkét készülék rendelkezik dinamikus kontraszt állítási lehetőséggel is. E téren találjuk az egyik eltérést, mivel a B2710HDS esetében ennek értéke 50000:1, míg az E2710HDS-nél 20000:1-hez. Működés közben a fogyasztás 45W, ami rendben van, viszont a standby módra megadott 1W manapság már meglehetősen magasnak számít. Mindkét monitorban találunk hangszórókat illetve egy négyportos USB hubot. A megjelenítők egyaránt tudnak fogadni jeleket D-Sub, DVI és HDMI bemeneteken keresztül. A monitorok itthoni piacra kerülésével kapcsolatos információk még nem láttak napvilágot, tőlünk nyugatabbra a B2712HDS előreláthatólag 460, míg az E2710HDS 435 USD körüli áron lesz hozzáférhető.«

KÉKES RAGYOGÁS
MIONIX NAOS 5000

Mostanában felettébb erős a felhozatal a játékosoknak szánt egerekből, ezúttal a svéd illetőségű Miomix legújabb digitális ragadozójáról számolhatunk be.

Galaxisunk egyik legfényesebb csillaga a tőlünk 400 fényévnyire található kék óriás, a Naos (nevének jelentése „hajó”). Erről kapta a nevét az új felső kategóriás gamer egér. A névválasztás nem túlzó, hiszen minden jóval felszerelték, amiről ma egy hardcore gamer álmodhat. Lézer érzékelője 5040 dpi felbontású, 7 programozható gombbal és 128 KB memóriával rendelkezik, utóbbiban öt profilt lehet tárolni. A egér hangulatunkhoz leginkább illő megvilágítását 6 LED fényéből keverhetjük ki. Különleges szolgáltatásnak számít a S.Q.A.T. (Surface Quality Analyzer Tool), ami képes felmérni, hogy a Naos mennyire tud együttműködni az épp használt egérpaddal. Említést érdemel még, hogy a súlyokat – sok más egérrel ellentétben – pontosan középen lehet elhelyezni, így több súly berakása esetén sem változik meg a súlyeloszlás. Az egér hazai elérhetőségével kapcsolatos információk még nem láttak napvilágot, annyit azonban már lehet tudni, hogy a gyártó oldalán nettó 72 eurót adnak meg ajánlott kiskereskedelmi árként.«

SZOLIDAN KIPOFOZVA
MSI X-SLIM X600 PRO

Az év vége közeledtével valahogy egyre több olyan termékkel találkozhattunk, amelyek nem teljesen új modellek, hanem valamelyik meglévő típus frissített változatai, ilyen az MSI X-Slim X600 Pro is.

Számtalan, különböző szempontok alapján fejlesztett noteszgéppel lehet ma már találkozni. Az MSI X-Slim szériájának tervezésénél nem titkoltan a minél vékonyabb kialakítás és a dögös kinézet volt az egyik legfontosabb tényező. Az X600 Pro a korábbi X600 modellre épül, a változások elsősorban a külsőt érintik. A billentyűzet és a tapipad környéke egy ezüstös keretet kapott, a gyártó elmondása szerint a billentyűzet is új. Ez a Chiclet nevet kapta, s a gyári információk szerint, csendesebb, kényelmesebb gépelést biztosít, mint elődje. Az X600 Proban ugyanúgy Intel Core 2 Duo (CULV) processzor és 512 megás Radeon HD4330 dedikált VGA teljesít szolgálatot, mint az elődben. Javították a hangszórókon is, ezek immár az SRS Premium Soundot is támogatják. A mindössze 2.5cm vastag, 2.1 kg tömegű gép Windows 7 operációs rendszerrel kerül forgalomba (a korábbi modellt még Vistával adták). Lapzártakor még mind a piacra kerülés időpontját, mind a várható árat homály fedte.«

A BIRODALOM URA
RAZER IMPERATOR

A gamer egerek gyártói tovább licitálnak egymásra, hogy ki tudja a legjobb érzékelővel ellátott rágcsálót elkészíteni, jelenleg a Razer tűnik a legnagyobb királynak, az 5600 DPI felbontású példányával.

Sokáig okáig arról volt híres a Razer, hogy csak olyan egereket gyártanak, amiket a jobb- és balkezesek egyaránt tudnak használni. Nos, legújabb csúcsegerüket a balkezesek sajna legfeljebb csak vágyakozva nézegethetik, mivel az Imperator nem szimmetrikus kialakítású. A Razer Precision 3.5G elnevezésű, 5600 dpi felbontású lézer érzékelővel felszerelt rágcsáló másodpercenként 5 méteres elmozdulást és 50G gyorsulást tud lekövetni. Az Ultraslick teflon talpakon csúszó egér összesen hét programozható gombbal rendelkezik. Külön érdekesség, hogy ezek közül kettőnek az elhelyezkedése is állítható az egér oldalán egy csúszka segítségével. Az Imperator – a profi gamer egereknél megszokott módon – egy másodperc alatt ezerszer képes állapotjelentést küldeni a PC felé. A különböző profilok az egér fedélzeti Razer Synapse memóriájában tárolhatók. Mire a Guru jelen számát kézhez kapjátok, már megvásárolható lesz az Imperator, hazai ára lapzártakor még nem ismert, nyugaton 70 euro körüli összeget kérnek majd érte, így itthon sem számíthatunk alacsony árra.«

HÁLÓZATI KIKÖTŐ
SHARKOON SATA QUICKPORT PRO LAN

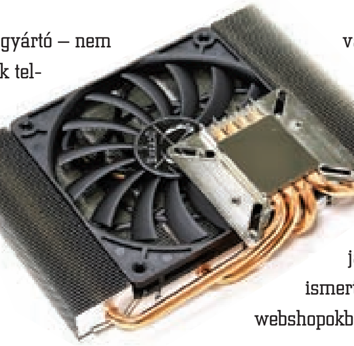
A Sharkoon bemutatta Quickport Pro dokkoló egységének továbbfejlesztetett változatát, ami immár hálózati szolgáltatásokkal is rendelkezik.

A legújabb dokkoló – elődjéhez hasonlóan – egyszerre egy SATA csatolófelületű merevlemezt tud fogadni. A speciális kialakításnak köszönhetően a 3.5″ méretű HDD-k mellett külön adapter nélkül helyezhetők be a noteszgépekbe szánt 2.5″ méretű példányok is. Quickport Pro LAN előlapján két USB 2.0 portot találunk, valamint egy nyílást a flash kártyák számára. Utóbbi SD, SDHC, MMC/MS szabványú memórikártyákat tud fogadni. Az elődhöz képest a legjelentősebb újítás az Ethernet csatlakozó. Ennek segítségével a csatlakoztatott eszközöket – legyen az HDD, memóriakártya vagy USB-s külső tároló – meg tudjuk osztani helyi hálózaton keresztül a többi felhasználóval. Amennyiben nem hálózaton keresztül kívánjuk elérni az adatokat, hanem csak egyetlen PC-n van szükségünk azokra, akkor USB-n vagy eSata-n keresztül kapcsolhatjuk a számítógéphez a Quickport Pro LAN-t. A termék itthoni árára lapzártáig nem derült fény, mindamellett interneten keresztül már megrendelhető, ajánlott kiskereskedelmi ára 50 eurora rúg.«

HÓFÖDTE VIDEOKÁRTYÁK
SCYTHE SETSUGEN SCVSG-1000

Mintegy fél éve lehetett először hallani a Scythe Setsugen VGA hűtő prototípusáról, a termék mostanra nyerte el végleges formáját és hivatalosan is bemutatták a nagyközönségnek.

Japánul a Setsugen hómezőt jelent, amivel a gyártó – nem túl bonyolult módon – próbál utalni hűtőjének teljesítményére. A GPU-hoz csatlakozó, nikkelezett talptól négy darab hőcső továbbítja a meleget az alumínium lamellák felé. Ezek kialakításánál a cég Mugen 2 processzorhűtőjénél debütált M.A.P.S. (Multiple Airflow Pass-Through Structure) kialakítást alkalmazták, ami a szokásosnál hatékonyabb hőleadást biztosít. A bordákon egy 120mm átmérőjű, mindössze 12mm vastag Slip Stream ventilátor csücsül, ennek sebessége manuálisan szabályozható. Fordulatszáma 800 és 2000 rpm között változhat, amihez 19.5 – 33.7 dBA zajszint és 19.4 – 45.5 CFM légszállítás párosul. Az új hűtő szinte az össze ma forgalomban lévő kártyára felszerelhető, kivéve a Radeon HD 5770 és HD 5750 típusokat. A 375g tömegű Setsugenhez a cég saját hővezető pasztáját mellékelik. E sorok írásakor még nem ismert a hűtő hazai ára és piacra kerülésének ideje sem, egyes webshopokban azonban már kapható 28 euro körüli áron.«



FELDÖNTÖTT ERŐD

SILVERSTONE FORTRESS FT02

A Silverstone hivatalosan is bejelentette Fortress FT02 típusjelű házát, aminek legfőbb ismertetőjegye, hogy az alaplapot – a megszokotthoz képest 90 fokkal - elforgatva kell beleépíteni.

Fekete és ezüst színben illetve plexi oldallappal egyaránt elérhető lesz az új ház. A gyártó elmondása szerint az FT02 legfontosabb jellemzője, hogy két korábbi modelljüknél használt megoldásokat ötvöz. A Tenjin TJ07-től a unibody kialakítást, a Raven RV01-től pedig az alaplap elforgatását örökölte. Előbbinek a masszív felépítésben, utóbbinak pedig a hatékony hűtésben van fontos szerepe. Az alaplap elforgatásával a kivezetések a ház tetejére kerülnek, s így a felgyülemlett hő is könnyebben tud távozni. Összesen négy ventilátort találunk a géplakban, felül egy 12cm átmérőjű, 1200 rpm fordulatút, ami 19 dBA zajszint mellett dolgozik, alul pedig három 18cm-st, amik 700-1000 rpm közötti sebességgel forognak 18-27 dBA zajszint mellett. Az ATX és microATX lapokat fogadó házba 5 külső 5.25″ méretű, 5 belső 3.5″ méretű illetve egy, szintén belső, 2.5″ méretű meghajtó szerelhető. Itthoni árral és elérhetőséggel egyelőre nem szolgálhatunk, külföldön azonban már bizonyosan kapható lesz, mire a Guru jelen száma megjelenik, s nem kevesebb, mint 200 eurot kell majd érte kicsengetni (az ár tápegység nélkül értendő).«

KETTŐS HŐFOGYATKOZÁS

SPIRE THERMAX ECLIPSE SP984B1

A Spire egy új processzorhűtőt mutatott be, aminek egyik érdekessége, hogy hőcsövei közvetlenül érintkeznek a processzorral a hatékonyabb hőátadás érdekében.

A gyári ajánlás szerint legfeljebb 130W teljesítményfelvételű processzorokhoz használható az új hűtő, azaz a Core i7 Extreme által termelt hővel is megbirkózik. Foglalatok terén minden ma forgalomban lévő típussal kompatibilis, mivel egyaránt használható LGA 775/1156/1366 illetve AMD Socket 939/940/AM2/AM3 „foteben" csücsülő CPU-khoz. Amint a bevezetőben említettük, a hőcsöveket speciálisan alakították ki, így azok közvetlenül a processzortól veszik át a meleget. Összesen öt, rézből készült, U alakú hőcső szállítja el a felgyülemlett hőmennyiséget. A feketére festett borda 46 darab, alumíniumból készült lamellából áll. Ezekre legfeljebb két ventilátort erősíthetünk fel a mellékelt gumi felfogatók segítségével. A golyóscsapágyas, 9 lapátos, BlackStar fantázianevű légkavarók 2200-as percenkénti fordulaton dolgoznak, 29dBA zajterhelés és 93.3 CFM légszállítás mellett. A hűtőhöz a cég saját, BlueForst SP802 hővezető pasztáját mellékelik. A termék itthoni elérhetőségével kapcsolatban lapzártáig nem érkezett információ, a netes hírek szerint külföldön már kapható lesz mire ezeket a sorokat olvassátok, várható árát azonban még nem hozták nyilvánosságra.«

SZÓRAKOZTATÁSRA KIHEGYEZVE

VIEWSONIC VOT530 VOT550

Az elsősorban megjelenítőiről ismert Viewsonic a manapság nagy népszerűségnek örvendő mini PC-k piacán is szerencsét próbál – s mindjárt nem is egy, hanem két modellel.

Mindkét gép Intel Core 2 Duo T6600 processzorra épül, ami 2,2GHz-en ketyeg 800MHz-es FSB mellett. Fenti CPU-t mindkét konfigurációban Intel GM45 chipkészlet szolgálja ki, a grafikáért pedig az ebbe integrált X4500M vezérlő felel. A kisebbik modellben 2GB DDR2 RAM-ot, 320GB-os Sata felületű HDD-t és DVD írót találunk. Nagyobbik testvére ezzel szemben 4GB RAM-ot, 500GB-os – természetesen szintén Sata-s – merevlemezt és BD olvasó/DVD író kombót tartalmaz. Az analóg hang be- illetve kimenet mellett S/PDIF kimenetet is kapunk. A megjelenítőt DVI csatlakozóra köthetjük, a ma már kötelezőnek számító eSata mellett összesen hat USB 2.0 port áll rendelkezésre. A vezetéknélküli összeköttetést 802.11b/g/n Wifi adapter biztosítja. A mini PC-k kényelmes kezelhetőségét a gyárilag mellékelt távirányító hivatott szolgálni. Mindkét konfigurációt előre telepített Windows 7 Home Premium operációs rendszerrel szállítják. Itthoni árakkal és elérhetőséggel egyelőre nem szolgálhatunk, a tengerentúlon azonban már kaphatók a gépek, VOT530 749, míg a VOT550 949 USD-t kóstál.«

GURU ÁLOMPC

Idén először jelentkezünk szokásos rovatunkkal, hiszen legutóbb az év végi nagy hardverajánlónkat olvashattátok. Jó pár újdonságról tudunk most beszámolni, azon kívül, hogy sajnos a legtöbb terméknek felfelé mozdult el az ára.

írta» HORVÁTH PATRIK

A Radeon HD4850 gyakorlatilag eltűnt a boltok polcairól, az árusok a még gyártásban lévő HD4770-nel próbálják pótolni őket, de a vásárlók nagy része a legolcsóbb DirectX11-es belépővel, a HD5750-nel vigasztalódik. Végre elérhetővé vált a Samsung legújabb, F3 névre keresztelt merevlemezcsaládjának 1 terás tagja, így az összes gépben nyugdíjaztuk a valamivel lassabb F1-eket. A két drágábbik gép megkapta a Kingston legújabb 40 GB-os SSD-jét, amelyről tesztet is olvashattok ebben a számban. A legdrágább konfigba természetesen bekerült a kétmagos Radeon HD5970, továbbá megkapta az első USB3.0-ás csatlakozóval szerelt alaplapok egyikét. Úgy néz ki, hogy a Corsair végleg nyugdíjba küldi a HX-széria kisebb tagjait, így a HX620 helyett a sokkal erősebb HX650 került a Dreamlandbe. A Thermaltake Element sorozata újabb toronyházzal bővült, így a kevésbé attraktív Spedót is parkolópályára tettük.«

»PC GURU BASIC

Alaplap	Asus M4A785T-M	21 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 245 BOX	14 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	24 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5750 Vapor-X 1 GB	36 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	21 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	7 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	10 ezer
Tápegység	Corsair CX400	13 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" Asus VH222D (1920x1080, TN)	39 ezer
Összesen (TFT nélkül)		162 ezer
Összesen (TFT-vel)		201 ezer

»PC GURU VALUE

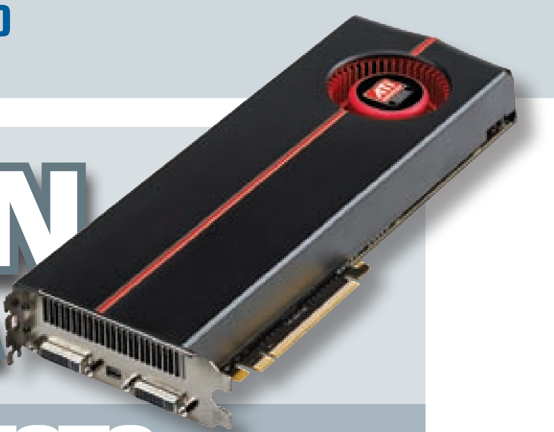
Alaplap	Asus M4A785TD-V Evo	23 ezer
Processzor	AMD Phenom II X4 925	30 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	24 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4890 Vapor-X 1 GB	51 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	21 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-B083L Blu-Ray olvasó/DVD-író	26 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	10 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-590	19 ezer
Tápegység	Corsair HX450	19 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech MX518	10 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Samsung 2494HS (1920x1080, TN)	57 ezer
Összesen (TFT nélkül)		272 ezer
Összesen (TFT-vel)		329 ezer

»PC GURU POWER

Alaplap	Asrock P55 Pro	28 ezer
Processzor	Intel Core i5 750 (Lynnfield)	45 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1800 CL8 Kit	62 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5850 1 GB	68 ezer
Merevlemez	Samsung F2 Eco Green 1,5 TB 32 MB	24 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 40 GB	24 ezer
Optikai meghajtó	Samsung SH-B083L Blu-Ray olvasó/DVD-író	26 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty Titanium	23 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	39 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element S	25 ezer
Tápegység	Corsair 450HX	19 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech G9	17 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS)	138 ezer
Összesen (TFT nélkül)		441 ezer
Összesen (TFT-vel)		579 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte GA-P55A-UD3	33 ezer
Processzor	Intel Core i7 860 (Lynnfield)	62 ezer
Processzor hűtő	Zalman CNPS10X Extreme	16 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1800 CL8 Kit	62 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5970 2 GB	138 ezer
Merevlemez	Samsung F2 EcoGreen 1,5 TB 32 MB	24 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 40 GB	24 ezer
Optikai meghajtó	LG GGW-H20LRBB Blu-Ray író	48 ezer
Hangkártya	Asus Xonar Essence STX	41 ezer
Hangfalrendszer	Genius Home Theater 6000 5.1	34 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	16 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element V	37 ezer
Tápegység	Corsair HX650	31 ezer
Billentyűzet Egér	Logitech MX5500 Revolution	35 ezer
Egérpad	Razer Goliathus Control	5 ezer
TFT monitor	27" Dell Ultrasharp 2709WFP (1920x1200, S-PVA)	189 ezer
Összesen (TFT nélkül)		617 ezer
Összesen (TFT-vel)		806 ezer



KÍNZÓPADON
A VILÁG LEGERŐSEBB VGA-JA
TESZT: AMD RADEON HD5970

Az AMD első DirectX11-es videokártyáival gyakorlatilag letarolta a piacot. November legvégén érkezett meg az a kártya, amelyet nagyon sokan spekulációnak hittek, de végül valósággá vált. A Radeon HD5970 az első kétmagos DX11-es VGA a piacon, papíron egyben a legerősebb és a legdrágább is.

írta» HORVÁTH PATRIK

Gyakorlatilag egy – borzasztó hosszú NYÁK-ra épített – dual HD5870-nel állunk szemben, aminek órajeleit a HD5850-éhez igazították. A hűtésért felelős rendszer maradt a jól bevált kifelé fújó megoldás, ám a bordája valamivel hosszabb lett és immáron a Vapor-X-hez hasonló vákuumkamrás megoldást alkalmazza. A ventilátor maradt a régi, és ez sajnos a zajszintben is megmutatkozik. Üresjáratban még viszonylag halk a HD5970, de 3D-ben már messziről meg lehet hallani a 8 centis légkavaró hangját. Sajnos nincs mit csodálkozni, a 294 W fogyasztás nem kevés... Ami a tápcsatlakozókat illeti, a kártya beéri egy 6 és egy 8 tűssel (75+150W), a maradék áramot a PCI-Express csatlakozón veszi fel. Változás, hogy az eddigi négy helyett már csak három kimenetet kapunk, ráadásul meg kell válnunk mind a natív HDMI, mind a natív DisplayPort csatlakozóktól. A HD5970-en debütál PC-s fronton az Apple által szabadalmaztatott mini Display Port (amelyet csak Display Portra tudunk átalakítani). Üresjáratban a kártya ugyanúgy visszaveszi az órajeleit és a feszültséget, mint a HD5800-as széria két tagja, ezáltal nem sokkal fogyaszt többet náluk és elfogadható zajszint mellett 60 fok körül üzemel. Maximális terhelésre (ami játékoknál sokkal durvább izzasztást jelent) megjön a hangja, ráadásul nagyon közel merészkedik a 100 fokhoz, ami elég aggasztó a nyári használatra gondolva. Bár az AMD biztosít egy szoftveres feszültségállításra alkalmas programot, mi gyári hűtéssel ezt nagy ívben kerülnénk, ugyanis a feszültségszabályzó áramkörök (VRM) lazán túlmelegedhetnek és leőhetik a kártyát. Alapfeszültséggel egyébként 50 MHz pluszt tudtunk kihozni a GPU-ból, ami nem egy nagy eredmény, bár egy ilyen VGA-t nincs értelme túlhajtani, hiszen borzasztó CPU limites helyzetet teremt már alapórajelen is.

Szinte minden alkalmazásban működött a CrossFire – hiszen ez az alapja a két grafikus mag összekapcsolásának. Az elméleti 70%-os teljesítménytöbbletet nem sikerült elérni a HD5870-hez viszonyítva, viszont egy 50% körüli gyorsulás könnyen összehozható a megfelelő processzor és monitor társaságában. Egy átlag 23-26"-os monitoron fullHD közeli felbontásban lényegében a processzorunk erején múlik, mekkora teljesítményt tudunk kicsikarni a bestiából. Túlhajtott Core i5 alatt nem igazán érdemes beruházni, hiszen messze leszünk a kisajtolható 50%-os plusztól. Világossá vált, hogy a GeForce GTX200-asok kora végleg lejárt. A GTX275-öt és GTX285-öt is csúnyán elintézte már a startnál a HD5850, most a GTX295 is lapátra került, hiszen volt, ahol már a HD5870 is megszorongatta. Sajnos az SLI hatásfoka még mindig jóval gyengébb, mint a CrossFire-é, ráadásul maguk a grafikus magok is lassabbak, mint az AMD RV870-ese.

Jelenleg 140-150 ezer forint körül juthatunk hozzá egy HD5970-hez, a HD5870-ért valamivel kevesebb, mint 100 ezer forintot kell leszurkolnunk. Nagyjából tehát pontosan annyival kapunk többet, amennyivel mélyebben a pénztárcánkba kell nyúlni, a probléma viszont az, hogy ezt a különbözetet csak akkor kapjuk meg játékok alatt, ha nagyobb monitort, erősebb tápegységet és erősebb processzort is veszünk. Szintén gond a melegedés, a zajszint és a fogyasztás, így csak azoknak ajánljuk a Radeon HD5970 megvásárlását, akik egyébként is nagyon nagy felbontású monitort terveztek venni és a ház szellőzését profi módon meg tudják oldani. A többiek továbbra is maradjanak a HD5870-nél.«

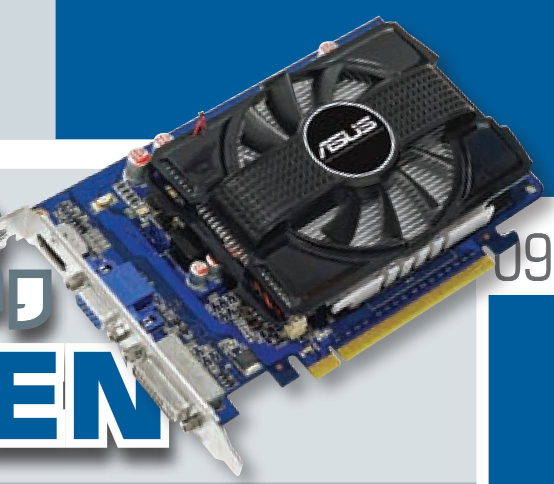
»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Asus P7P55D Evo, Intel Core i5 750 @ 4 GHz, 4 GB Kingmax DDR3-1333 CL9, Corsair TX650, Windows Vista Business SP2, AMD Catalyst 9.11, NVIDIA Forceware 191.07

A tesztkonfigurációt és a videokártyákat az iPon Computer Kft bocsátotta rendelkezésünkre.

MŰSZAKI ADATOK	RADEON HD5850	RADEON HD5870	RADEON HD5970	GEFORCE GTX295
GYÁRTÁSTECHNOLÓGIA	40 NM	40 NM	40 NM	55 NM
SHADEREK SZÁMA	1440	1600	2X1600	2X240
GPU ÓRAJELE	725 MHZ	850 MHZ	725 MHZ	576 MHZ
SHADEREK ÓRAJELE	725 MHZ	850 MHZ	725 MHZ	1242 MHZ
TEXTÚRÁZÓK SZÁMA	72	80	2X80	2X40
ROP EGYSÉGEK SZÁMA	32	32	2X32	2X28
MEMÓRIA TÍPUSA	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR3
MEMÓRIA ÓRAJELE (EFFEKTÍV)	4000 MHZ	4800 MHZ	4000 MHZ	2000 MHZ
MEMÓRIA SÁVSZÉLESSÉG	128 GB/S	153,6 GB/S	256 GB/S	224 GB/S
TÁMOGATOTT DIRECTX SZABVÁNY	11	11	11	10
MÉRÉSEK				
3DMARK VANTAGE - EXTREME GPU SCORE	6396	7986	11699	8717
S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT - 1920X1200 ULTRA 4XAA				
DAY	31	36	77	15
NIGHT	27	32	61	15
RAIN	28	33	68	15
SUNSHAFTS	20	24	56	11
CRYSIS WARHEAD - 1920X1200 ENTHUSIAST 4XAA	24,5	33,1	41,9	32,5
FAR CRY 2 - 2560X1600 ULTRA HIGH 4XAA	39,1	45,9	69,8	48,1
WORLD IN CONFLICT - 2560X1600 VERY HIGH 4XAA 4XAF	35	41	60	52

ROSSZKOR, ROSSZ HELYEN

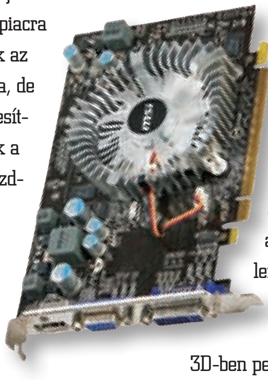


TESZT: NVIDIA GEFORCE GT240

Az nVidia régóta kullog az AMD után a videokártya piacon, lassan egy éve nem prezentáltak új terméket sem a közép-, sem a felsőkategóriában.

írta» HORVÁTH PATRIK

Utoljára tavasszal a GTX275-öt tették le az asztalra, ami nem volt rossz termék, de a HD4890-nel szemben nem tudott egyértelműen nyerni, ráadásul sokáig drágább is volt nála. Amíg az ellenlábas nyár végén bemutatta első DirectX11-es gyorsítóit, addig az nVidia-nak még DX10.1-es VGA-ja sem volt.
A helyzet aztán változott, hiszen piacra került a GT210 és GT220, melyek az alsó kategóriában hódítottak volna, de a kutya se kereste őket, mert teljesítményükkel legfeljebb elriasztották a vásárlókat. Mi is a GT240-nel kezdjük és zárjuk a sort, mert a specifikációk alapján ez az egyetlen olyan termék, ami érhet(ne) is valamit az új, 40 nm-es gyártástechnológiával készülő palettáról. Felépítését tekintve egy viszonylag alacsony órajelű, de sok shaderből álló chippel van dolgunk, a 9600GT-hez hasonlóan 32 textúrázóval, viszont csak 8 ROP egységgel. Nyers erőben a GT240 25%-kal gyorsabb papíron a 9600GT-nél, míg a textúrázásban majdnem ugyanennyivel lassabb. Alap kiépítés szerint 512 MB memóriával gazdálkodhat, viszont immáron nem csak GDDR3, hanem GDDR5-ös chipek fogadására is képes mind a nyák, mind a GPU. A 128 bites sín ma már teljesen átlagos még ebben a kategóriában is, viszont a 70%-kal magasabb memória-sávszélességgel nem nagyon tud mit kezdeni a lassú grafikus mag, itt-ott lehet látni némi előnyt, de az az igazság, hogy árban nincs akkora eltérés, hogy józan ember ne a gyorsabb variánst vegye. Üresjáratban nagyon leszabályozza magát a GT240 (135/270 ill. 135/540 MHz), ennek a fogyasztásnál is megvan az előnye, hiszen egy szinten van a 9600GT-vel és a HD4670-nel is. Terhelésre már igencsak megváltozik a kép, ugyanis a remek fogyasztási értékek elillannak. és bizony a GT240 több energiát kér ilyenkor már, mint a 9600GT zöldebb változatai, annak ellenére, hogy tápcsatlakozó nincs a hátulján. A hűtésért felelős rendszer jellemzően hasonló a gyártóknál, közös vonás a kisméretű ventilátorok használata. Ezek már 2D-ben sincsenek igazán csendben, 3D-ben pedig már könnyen kihallhatók egy zárt házból. Ennek megvan az előnye is, hiszen még 100%-os terhelés mellett se igazán mennek 70 fok fölé a grafikus magok, ami hétköznapi eredménynek számít, bár egy friss 40 nm-es GPU-tól többet várna az ember. Jó hír viszont a házimozi rajongóknak, hogy az új GT sorozat minden tagja képes hangot is továbbítani (igaz legfeljebb 5.1-ben) a HDMI kimenetén keresztül. Ami a teljesítményt illeti, sajnos mindkét verzió a HD4670 és a 9600GT között teljesített, ami azért gond, mert utóbbi egy fillérrel se drágább.



A 2-3 ezer forinttal feljebb lévő ársávban pedig ott a 9800GT és a HD4770, amelyek alaposan helyben hagyják a GT240-et, szóval az ára miatt gyakorlatilag megásta a saját sírját az nVidia, hiszen hiába a 40 nm és hiába a DX10.1, ha egyszer túl drágán nyújt túl keveset. Ha 3-4 ezer forinttal csökkentenék az árát, akkor közös célulát kapna a HD4670-nel és lenne esélye a vásárlók meghódítására, de amíg 21-22 ezer forintnál kezdődik a belépő, addig semmi esély nincs arra, hogy a kereslet megváltozzon.
A Fermi kódnévre hallgató következő generációs GPU még viszonylag sokára jön, hiszen ha minden jól megy, akkor egy hónap múlva elkezdődhet a szállítás, de a pletykák szerint a gördülékeny forgalmazás csak márciustól várható. Addig pedig a cégnek egy olyan piacon kellene kibekkelni egy negyedévet, amelynek nagy részét a másik fél uralja – méghozzá magabiztosan.«

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte GA-P35-DS3, Intel Core 2 Duo E8400, 2 GB Geil Value DDR2-800 CL5, AMD Catalyst 9.11, nVidia Forceware 195.55b

A tesztkonfigurációt és a videokártyákat az iPon Computer Kft biztosította a PC Guru számára.

MŰSZAKI ADATOK	RADEON HD4670	GEFORCE GT240	GEFORCE GT240	GEFORCE 9600GT	GEFORCE 9800GT	RADEON HD4770
GYÁRTÁSTECHNOLÓGIA	55 NM	40 NM	40 NM	55 NM	55 NM	40 NM
SHADEREK SZÁMA	320	96	96	64	112	640
GPU ÓRAJELE	750 MHZ	550 MHZ	550 MHZ	600 MHZ	600 MHZ	750 MHZ
SHADEREK ÓRAJELE	750 MHZ	1340 MHZ	1340 MHZ	1625 MHZ	1500 MHZ	750 MHZ
TEXTÚRÁZÓK SZÁMA	32	32	32	32	56	32
ROP EGYSÉGEK SZÁMA	8	8	8	16	16	16
MEMÓRIA TÍPUSA	GDDR3	GDDR3	GDDR5	GDDR3	GDDR3	GDDR5
MEMÓRIA ÓRAJELE (EFFEKTÍV)	1800 MHZ	2000 MHZ	3400 MHZ	1800 MHZ	1800 MHZ	3600 MHZ
MEMÓRIA SÁVSZÉLESSÉG	28,8 GB/S	32 GB/S	54,4 GB/S	57,6 GB/S	57,6 GB/S	51,2 GB/S
TÁMOGATOTT DIRECTX SZABVÁNY	10.1	10.1	10.1	10	10	10.1
MÉRÉSEK						
3DMARK VANTAGE PERFORMANCE - GPU SCORE	2984	4061	4342	3919	5156	6813
CRYSIS WARHEAD - 1280X720 GAMER	28,8	31,5	32,7	34,7	43	44,1
S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY - 1280X1024 FULL DYN. L. / DEFAULT (RAIN)	75	80	81	85	93	105
FAR CRY 2 - 1280X720 HIGH	52,2	54,5	55,2	55,5	59,5	66,4
WORLD IN CONFLICT - 1280X1024 HIGH	36	32	35	37	41	50

BILLENTYŰZETEK ÉS EGEREK

Egy számítógépét intenzíven gyűrő felhasználó asztalán sem könnyű a PC-s perifériák élete, egy vérbeli játékos mellett pedig még extrémebb igénybevételnek kell megfelelni. Ezért – a CHIP-es kollégákkal együttműködve – szélsőséges teszteket végeztünk billentyűzetekkel és egerekkel, vagyis a leginkább igénybe vett eszközökkel. Nos, nem mindegyik élte túl a határok feszegetését…

EXTRÉM TESZT

A billentyűzet leesett az asztalról, az egér a kidőlt kávéban fürdőzik – a számítógép körül még a legjobb családban is előfordulnak ilyesfajta balesetek. Mi azonban nem értük be apróbb malőrökkel: extrém tesztünknek igazi katasztrófákról kell szólnia. (Elvégre valahol legális keretek között kellett kiélnünk eddig elfojtott pusztítási kényszerünket, aminek végre nem csak a virtuális, hanem az igazi világban is teret engedhettünk…) Zuhanás 2,5 méterről betonra, parázsló cigaretták, egy teljes kertészeti részlegnek elegendő föld a billentyűk közé, mélymerülés a habos tejeskávéba – az egereknek és a billentyűzeteknek mindezt ki kellett bírniuk extrém töréstesztünk során. Ráadásul a tortúra végeztével még működniük is kellett. Azt mondjátok, lehetetlen? Majd meglátjuk… Összesen négy billentyűzetet és két egeret küldtünk a kínzókamrába egy olyan tortúrára, amelynek tulajdonképpen minden beviteli eszközt tönkre kellene tennie – azaz számítógépes balesetek abszolút extrém kivitelben. Bár szinte hihetetlen, egyes eszközök mégis túlélték mindezt.

A TESZT: HAT CSAPÁS

Bár a Bibliában tíz csapás van, mi hatra korlátoztuk magunkat – elvégre mégsem vagyunk vadállatok… Mindezek olyan balesetekre emlékeztetnek, amelyek a legtöbbünkkel már legalább egyszer megtörténtek – csak nem ilyen extrém kivitelben. Ha egy eszköz mindezt kiállja, akkor már a legkeményebb Guru-olvasók mellett eltöltött hétköznapok túlélése sem okozhat gondot.

1. CSAPÁS – ESÉSTESZT:

A mindennapi életben ez így néz ki: van, hogy beleakadunk a kábelbe, van, hogy egyszerűen csak óvatlanok vagyunk, máskor meg egyszerűen huszonötödször sem tudunk átmenni ugyanazon a pályaszakaszon – ilyenkor a billentyűzet vagy az egér könnyen leesik az asztalról… Ha ez csak egyszer történik meg, ez a kis zuhanás alig 70 vagy 80 centiméternyi magasból egyetlen beviteli eszköznek sem okozhat nagy problémát. Ám egy vérbeli játékos mellett eltöltött hosszú karrier során akár sokkal

»ESÉSTESZT«

A billentyűzetek és egerek könnyen és hamar leesnek, főleg ha a nagypofájú havertól már a tízedik fejlövést kapjuk be – zsinórban. Mi 2,5 méterről ejtettük le a beviteli eszközöket. Kemény kövezetre…

EREDMÉNY

Man & Machine Ucool	□□□□
Genius SlimStar 220	□□
Logitech Media Keyboard	□□
Pearl General Keys Funktastatur	□□□□□
Logitech Pilot Mouse	□
Man & Machine Mighty Mouse	□□□□□

»KOSZTESZT«

Leginkább valamiféle gusztustalan masszának titulálható, ami a billentyűzetekben és egerekben több éves használat során össze tud gyűlni. Mi ezt egy morzsákból, porból, homokból és nedves földből álló keverékkel szimuláltuk. Elvégre egy elfoglalt játékosnak mikor van ideje takarítani, ugye?

EREDMÉNY	
Man & Machine Ucool	□□□□□
Genius SlimStar 220	□□□
Logitech Media Keyboard	□□□□
Pearl General Keys Funktastatur	□□□□□
Logitech Pilot Mouse	□□□□□
Man & Machine Mighty Mouse	□□□□□

»CIGARETTATESZT«

A dohányzást mélységesen elítéljük, de ezt a tesztet is el kellett végezni, hiszen van aki a billentyűzetet használja hamutartónak. Ezzel egyben azt a szituációt is modelleztük, amikor valaki magát füstölőkkel gazdagon körbepakolva, meditálva készül (mint Steven Seagal az Ölve vagy halva c. örökbecsű filmművészeti alkotásban) – a következő (WoW) ütközetre.

EREDMÉNY	
Man & Machine Ucool	□□□□
Genius SlimStar 220	□□□
Logitech Media Keyboard	□□□□
Pearl General Keys Funktastatur	□□□□
Logitech Pilot Mouse	□□□□
Man & Machine Mighty Mouse	□□□□

többször is előfordulhat hasonló baleset. Íme az általunk teremtett végletes körülmények: mi a billentyűzeteket és egereket mindjárt 2,5 méter magasból taszítottuk le – és az egészet eszközönként még tízszer megismételtük. Lent kövezett felület várt rájuk, egy szőnyeg ugyanis tompítaná a zuhanást és torzítaná a teszteredményt. Az esés után a billentyűzeteknek hibátlanul kellett működniük, de az apróbb sérüléseket elnéztük.

2. CSAPÁS – KOSZTESZT:

Megdobálnád a billentyűzetedet sárral? Mi igen! Aki beviteli eszközét már régebben használja, az tudja, hogy idővel iszonyatosan bepiszkolódnak: a kosz és a por a billentyűzet és egér halálát okozhatja. Úgy megdolgoztuk a billentyűzeteket, mintha már évek óta egy építési terület közepén lennének használatban. Ehhez morzsákból, porból, kevéske nedves földből és homokból álló keveréket szórtunk szét nagyvonalúan a billentyűk között, és bedörzsöltük vele az eszközt. Amelyik ez után a kínzás után is működött, az sok pluszpontot kapott. Ha a billentyűzetet vagy egeret desztillált vízzel kellett kezelni, hogy ismét életre keljen, akkor is legalább „működőképes” minősítést ért el. Csak ha semmilyen újraélesztési kísérlet nem volt gyümölcsöző, akkor vándorolt a készülék a speciális hulladékgyűjtőbe.

3. CSAPÁS – CIGARETTATESZT:

Ez a teszt volt a legkevésbé az ínyünkre, mivel nem szeretjük a füstöt, de az olvasókért mindenre hajlandóak vagyunk... Ez alkalommal az eszközöknek a legvalódibb értelemben a pokol tüzén kellett keresztülmenniük. Elvégre melyik dohányossal nem fordult még elő, hogy mikor nem volt kéznél hamutartó, a billentyűzetre tette le égő cigarettáját, és aztán ott felejtette? Mi teleraktuk a billentyűzetet parázsló csikkekkel – és ennek ellenére elvártuk a jelöltektől, hogy a tűztámadás után még mind működjenek.

□□□□□ = sértetlen □□□□ = működőképes □□□ = javítható károk □□ = majdnem tönkrement □ = tönkrement

»KÓLATESZT«

Amikor az ember épp önfeledten hentel, egy hirtelen rossz mozdulat miatt könnyen felborulhat a kólás pohár, tartalma elönti a billentyűzetet és az egeret. A kóla különösen magas cukortartalma és enyhén savas tulajdonságai miatt veszélyes – főleg ha beleszárad a billentyűzetbe.

EREDMÉNY

Man & Machine Ucool	□□□□□
Genius SlimStar 220	□□□□
Logitech Media Keyboard	□□□□
Pearl General Keys Funktastatur	□□□□□
Logitech Pilot Mouse	□□□□□
Man & Machine Mighty Mouse	□□□□□

4. CSAPÁS – KÓLATESZT:

A cukros és ragacsos lötty emberi szervezetre gyakorolt hatásáról lehet vitatkozni. (Erről a szerkesztőség véleménye is megoszlik, van, akinek elengedhetetlen a napi működéséhez, s van aki ki nem állhatja.) Azonban a billentyűzetre és egérre kifejtett hatása semmiképp nem nevezhető pozitívnak – a ragadós trutyi valódi kihívás. Főleg, miután megszáradt, és a cukor minden mechanikus alkatrészre felragadt. De itt is kaptak az eszközök egy második esélyt: csak ha a tisztítás után sem lehetett tökéletesen használni minden billentyűt, akkor buktak el a teszten.

5. CSAPÁS – KÁVÉTESZT:

Egy csésze forró tejeskávé véletlenül bármikor kifolyhat az íróasztalra. Nálunk minden billentyűzet kapott egy nagy bögre szerkesztőségi kávét, az egerek pedig lazító fürdőt vettek egy adag latte macchiatóban. A szabályok ugyanazok voltak, mint a kólateszt esetében. A beviteli eszközök tisztítás utáni állapota volt a döntő.

6. CSAPÁS – NYOMÁSTESZT:

K1 edzéseken szórványosan feltűnő főszerkesztőnk kedvenc tesztje következett. Ökölcsapást mértünk az eszközökre – Shoebarontól eltanult szakkifejezéssel élve: lekáegyeztük őket. Ráadásul mindjárt tízszer csaptunk oda, mivel tudni akartuk, hogy a billentyűzetek és egerek ezt kibírják-e. S mikor ellenfeleink már a padlón feküdtek, rátettünk még egy lapáttal: a nők fegyverével, a tűsarokkal mértünk rájuk végső csapást. Mivel 50 kilós kolléganőnk túl könnyűnek találtatott, így egyik jó húsban lévő, 90 kilós kollégánk hajtotta végre a feladatot. Persze csak miután beleszuszakolta magát a magassarkúba… Egyetlen feltétele volt a művelet előtt: soha nem derülhet fény a kilétére. (Nyugi főnök, nem mondjuk el senkinek.)

»KÁVÉTESZT«

Kevesen mártják az egeret latte macchiatóba, bár az átlanpartyzott hétvége utáni hétfő reggeli kábulatban sok minden megtörténhet… A jószágoknak így túl kellett élniük ezt a horror-forgatókönyvet is, mivel az egeret és billentyűzetet elborító kávé az egyik legklasszikusabb baleset.

EREDMÉNY

Man & Machine Ucool	□□□□□
Genius SlimStar 220	□□□□
Logitech Media Keyboard	□□□□
Pearl General Keys Funktastatur	□□□□□
Logitech Pilot Mouse	□□□□
Man & Machine Mighty Mouse	□□□□□

»NYOMÁSTESZT«

Nem mindenkinek van bokszzsák a gépe mellett, tehát az egérnek vagy billentyűzetnek kell kitartania, hogy gazdája levezethesse indulatait. Mi magas cipősarokkal is támadtunk. Az ötletet egyébként nem a Dragon Age partyról hazaérkező Chris adta, hiszen – mint tudjuk – ott semmi olyan nem történt, hogy lenge öltözetű leányzók az asztalokon táncoltak volna…

EREDMÉNY	
Man & Machine Ucool	□□□□
Genius SlimStar 220	□
Logitech Media Keyboard	□
Pearl General Keys Funktastatur	□□□□□
Logitech Pilot Mouse	□□□
Man & Machine Mighty Mouse	□□□□□

TESZTMEZŐNY: NÉGY BILLENTYŰZET, KÉT EGÉR

Extrém tesztfeltételeink kemények voltak, így a jelölteknek is azoknak kellett lenniük. Ezért beszereztünk egy különleges billentyűzetet és egy extrém egeret a Man & Machine-tól: a UCool billentyűzet (kb. 60 euró) és a Mighty Mouse 5 (kb. 100 euró) egyaránt vízálló kivitelű. A Man & Machine csúcsmodellként a Really Cool Keyboardot küldte. Ez egy, az IP 68 (International Protection) szabvány szerinti, szinte elpusztíthatatlan billentyűzet kompletten szilikonba hegesztett, puha – tulajdonképpen test nélküli – billentyűkkel. Mindez 190 euróba kerül.

A TESZT TOVÁBBI RÉSZTVEVŐI:

A SlimStar 220 a Geniustól (víztaszító billentyűzet, kb. 3000 forint), a General Keys rádiófrekvenciás billentyűzet a Pearltől (görgethető és víztaszító, kb. 27 euró), és két egyszerű, de nagyon közkedvelt eszköz: a Logitech Media Keyboard (kb. 4000 forint) és a Logitech Pilot egér (kb. 3500 forint). Az eredményekhez valamit rögtön előrebocsátunk: olyan könnyen, mint gondoltuk, még a közönséges billentyűzeteket és egereket sem lehet tönkretenni. Másképp fogalmazva, nem adták könnyen magukat, de legalább volt kihívás. Rendesen neki kellett veselkednünk, hogy az eszközök valóban kiadják mechanikus lelküket. Így is csupán az esés- és nyomástesztnél jártunk „sikerrel". Mindenesetre mindkét puha billentyűzet – a Really-Cool-Keyboard és a GeneralKeys billentyűzete – károsodás nélkül kiállta ezeket a mechanikus tortúrákat. Túl puhák, hogy a zuhanástól széttörjenek, az ütlegelni őket pedig olyan, mintha közvetlenül az asztalra csapnánk. Ezzel szemben a Logitech- és a Genius-billentyűzet ezekből igazán rosszul jött ki: mindkettő számos billentyűjét elvesztette az esés- és a nyomástesztnél

is – még alapos kereséssel sem leltük meg mindegyiket. A házak széttörtek, egyes billentyűk teljesen összetörtek.

A Logitech-egér ugyancsak a számítógép-mennyországba távozott – a ház felrepedt, a tartók és illesztők letörtek. A végeredmény: a kemény mechanikai terhelés a normál hardverre halálos. Ha a billentyűzetünknek valóban durva kezelést kell kiállnia, mint például rendszeres esés az asztalról vagy időnkénti stresszlevezetés ököllel, akkor jobb a két puha billentyűzet valamelyikét választani.

Ezzel szemben annak, aki egyszerűen csak szórakozott, nem kell aggódnia. Szinte nincs olyan billentyűzet vagy egér, amely zokon venné, ha közepesen gyakran borogatunk fel csészéket és poharakat. Főleg, hogy az olyan folyadékokat is, mint a kóla vagy a kávé, mellékhatások nélkül elnyelték az eszközök. A vízálló modelleknek ezzel egyébként sincs problémájuk, és még a latte macchiatós pohárba merített Logitech egér is tisztítás nélkül működött – igaz, kissé gusztustalan lett az ábrázata. A Logitech és Genius billentyűzetekre ugyancsak veszélytelenek voltak a folyadékok: az aljukon található nyílásoknak köszönhetően minden kifolyt belőlük. A speciálisan erre a tesztre fejlesztett piszokkeverék sem bizonyult gyilkos szernek. Rövid tisztítás után minden épp úgy működött, ahogy kell.

Nehéz dolguk van azonban a láncdohányosoknak: egy égő cigaretta a billentyűk között egyetlen klaviatúrát sem hagyott károsodás nélkül, égési nyomok mindegyiken maradtak. Ezek azonban nem befolyásolták az eszközök működését, csak a kinézetüket. Tehát ha időnként meg is történik a malőr, hogy egy parázsló cigaretta a billentyűk között landol, ezért még nem kell új billentyűzetet venni. Kivéve annak, aki titkolni akarja szenvedélyét, és nem tud együtt élni az égésnyomokkal.

ÖSSZEGZÉS

A teszt során meglepően jó eredmények születtek, kiderült, hogy a márkás billentyűzetek és egerek – némi túlzással – szinte már semmire sem érzékenyek. Az aljzaton található lyukaknak, robusztus apró alkatrészeknek és stabil házaknak köszönhetően csak az erős mechanikai terhelés jelent igazán veszélyt. Tehát egy multiban elszenvedett csúnya verés után lehetőleg ne ugráljunk páros lábbal egyik beviteli eszközünkön sem. Intenzív falhoz – illetve egyéb kemény tárgyakhoz – csapkodásuk szintén nem ajánlott. A port, koszt, kávét és kólát viszont gyakorlatilag mindegyik különösebb gond nélkül elviseli. Fentiek ellenére senkinek sem javasoljuk, hogy otthon megismételje ezeket teszteket (bőven elegendőek szegény rágcsálóknak és klaviatúráknak a mindennapok megpróbáltatásai), de ha valaki mégis megtenné, a következményekért természetesen semmilyen felelősséget nem vállalunk.

□□□□□ = sértetlen □□□□ = működőképes □□□ = javítható károk □□ = majdnem tönkrement □ = tönkrement

ÚJ INTEL PROCESSZOROK ÉRKEZNEK

INTEL CLARKDALE BEHARANGOZÓ

Mire ezeket a sorokat olvassátok, az Intel már hivatalosan is bejelentette a Comsumer Electronics Show keretein belül legújabb processzor generációját, ami a Westmere architektúrára épül. Az újdonságok nagy jelentőséggel bírnak, hiszen több dologban is világelsőnek mondhatók.

írta» Horváth Patrik

A Clarkdale CPU-k lesznek az első 32 nm-es gyártástechnológiával előállított központi egységek, de szintén ezek tartalmaznak először lapkára integrált videokártyát is. Utóbbi (Graphic Media Accelerator HD) 45 nm-en készül, jelenleg az AMD is 40 nm-nél jár, így elmondható, hogy az Intel megoldása naprakész.

A kornak megfelelően teljes DXVA támogatással bír, így a HD és fullHD videók gyorsítására bármilyen körülmények között használható (ha a driverírók is így akarják majd).

A cég szintén elhintette, hogy a későbbiek folyamán GPGPU támogatást is kap a grafikus mag, így lehetőség lesz a shaderek megdolgozására egyéb alkalmazásokban is. Tekintettel arra, hogy a Clarkdale processzorok – hasonlóan a Lynnfieldekhez – beépített memória - és PCI-Express vezérlővel rendelkeznek, így a VGA a CPU magokkal is utóbbin kommunikál majd, a déli híddal pedig az ún. FDI-n (Flexible Display Interface) keresztül tartja a kapcsolatot. Természetesen új lapkakészletekre is szükség van, hiszen a P55-ös alaplapok – bár támogatni fogják BIOS frissítéssel az újoncokat – nem tartalmaznak video kimeneteket, így ha lenne bennük FDI támogatás, akkor sem tudnánk használni a processzorba integrált videokártyát.

A felmentő sereg a H55 és H57-es chipsetek személyében jön el, melyek az új CPU-kkal egy időben startoltak.

A Clarkdale processzorok mindegyike kétmagos és kétcsatornás DDR3-mas memóriavezérlőt tartalmaz, az egyéb paraméterekről a mellékelt táblázatban tájékozódhattok. Fontos kiemelni, hogy bár sok utasításkészlet van, melyek közül a Core i3-mas processzorok szinte semmit sem támogatnak, a virtualizációs technológia ettől függetlenül közös, így lehetőség van a Windows 7 Professionalben és Ultimateben megtalálható Windows XP virtuális gép futtatására is. Bár azt gondolnánk, hogy lényeges teljesítménybeli különbség lesz az i3-mas és i5-ös modellek között, sajnos ez nem így van. Bár kétségtelen, hogy az i5-ös magasabb órajelről indulnak majd és tartalmazzák a Turbo Boost technológiát, ettől függetlenül ugyanúgy két maggal és négy szállal operálnak. A belépő szintre új Pentiumokat tervezett a gyártó, melyek HT támogatással sem büszkélkednek már és a bennük található grafikus kártya órajele lassabb, valamint rendszermemóriából is csak 1066 MHz a hivatalosan támogatott érték (plusz 4 helyett 3 MB a harmadszintű cache).

Az árak alapján a kis Pentium és a lassabb i3 számíthat kifejezetten nagy érdeklődésre, ha igazak a cédulákról írt pletykák, akkor bizony kezdetben nem sokan fogják majd a ténylegesen négy maggal rendelkező i5 750-ek helyett a kevesebbet fogyasztó, integrált VGA-val rendelkező, de csak kétmagos verziót választani.

Ami a szerver piacot illeti, március 16-án startolnak az új Xeonok, melyek mindegyike 12 MB L3 cache-t kapott, fogyasztásuk pedig 40 és 130W között alakul. Az új Atomok (D410 és D510) is megkapják az integrált videokártyát, bár az X3150 nagyon elavult és lassú megoldás, ráadásul csak MPEG2-es gyorsításra képes, így az Intel opcionális HD dekóder beépítését kínálja fel a gyártóknak. A fogyasztási értékek javulnak, de a rosszmájú pletykák szerint belül maga a processzor se változott gyakorlatilag semmit. A notebookokba kerülő Arrandale CPU-kről egyelőre semmi kézzel fogható információ nincs, bár megjelenésük hivatalosan egybeesik az asztali verziókéval.

Ami biztosnak látszik az a Core 2 Duo-k fokozatos kivonása, persze ez nyílván függ az új CPU-k sikerétől is, az viszont biztos, hogy az Intel jó irányba kezd el haladni a fogyasztást és a teljesítményt illetően is. Következő számunkban már remélhetőleg részletes teszteredményekkel jelentkezhetünk..«

MODELL NEVE	CORE I5 670	CORE I5 661	CORE I5 660	CORE I5 650	CORE I3 540	CORE I3 530	PENTIUM G6950
ÓRAJEL	3,46 GHZ	3,33 GHZ	3,33 GHZ	3,2 GHZ	3,06 GHZ	2,93 GHZ	2,8 GHZ
TURBO BOOST ÓRAJEL	3,73 GHZ	3,6 GHZ	3,6 GHZ	3,46 GHZ	-	-	-
MAGOK SZÁMA	2	2	2	2	2	2	2
HYPER THREADING	+	+	+	+	+	+	-
L2 CACHE (MAGONKÉNT)	256 KB	256 KB	256 KB	256 KB	256 KB	256 KB	256 KB
L3 CACHE (KÖZÖS)	4 MB	4 MB	4 MB	4 MB	4 MB	4 MB	3 MB
TÁMOGATOTT DDR3 RAM	1333 MHZ	1333 MHZ	1333 MHZ	1333 MHZ	1333 MHZ	1333 MHZ	1066 MHZ
INTEGRÁLT GPU ÓRAJELE	733 MHZ	900 MHZ	733 MHZ	733 MHZ	733 MHZ	733 MHZ	533 MHZ
TDP	73W	87W	73W	73W	73W	73W	73W
KISZIVÁRGOTT VÁRHATÓ ÁR*	71 EZER FT	49 EZER FT	49 EZER FT	45 EZER FT	34 EZER FT	29 EZER FT	18 EZER FT

* fenntartással kezelendő

WINDOWS 7

PC GURU-S SZEMMEL

TRÜKKÖK, TANÁCSOK, MEGOLDÁSOK AZ ÚJ RENDSZERHEZ

A Windows 7 sorra gyűjti be a csillagos ötösöket, sok felhasználót mégsem sikerült meggyőzni, hogy leváltsa jól ismert és megszokott XP-jét. Összegyűjtöttük a bő kéthónapnyi használat során felmerült kellemes és kellemetlen meglepetéseinket, problémáinkat és azok megoldásait.

írta» MARTINM

Operációs rendszert cserélni minden PC-s felhasználó életében nagy esemény. A sok esetben hardverfrissítéssel vagy akár teljes cserével összekapcsolt váltás rengeteg újdonságot, meglepetést és általában megoldásra váró problémát is hoz. Hiába történik a váltás a Windowsok világán belül, az új változattal – jelen esetünkben a Windows 7-tel – ismeretlen területek, szolgáltatások várnak felfedezésre, amik bizony nem kizárólag kellemes meglepetéseket tartogatnak.
A PC GURU szerkesztőségében már az RC változat megjelenése óta nyúzzuk a Windows 7-et, így mostanra elérkezett az idő, hogy megosszuk veletek tapasztalatainkat, a kellemetlen meglepetéseket és adjunk is néhány hasznos tanácsot az XP-ről váltani szándékozó olvasóinknak.

TELEPÍTÉS KIZÁRÓLAG TISZTA LAPPAL

Az XP-t tökéletes és hibátlan oprendszernek nevezni erős túlzás, de tény, hogy kis étvágyú, könnyen kiismerhető, saját igényeinkhez szabható és támogatása példátlan, vagyis könnyű megszokni (és akár megkedvelni). A Microsoft ezt próbálta meg modern köntösbe bújtatni és megpakolni új szolgáltatásokkal: ez lett a Windows 7 (a Vistát immáron hivatalosan is elfelejthetjük).
Ahogy az az XP idejében is igaz volt, telepíteni „szűz" gépre ajánlott. Lehet XP-t és Vistát is frissíteni, ahogy egy apró trükkel a Win 7 RC változatára is fel lehet pakolni a végleges változatot, azonban ezek egyike sem teljesen tökéletes megoldás, és legjobb esetben is rengeteg adatszemét marad merevlemezünkön. A telepítés előtt tehát mentsük le régi Windowsunk beállításait, levelezésünket, böngészőben tárolt személyes adatainkat és minden fájlunkat, hogy a Windows 7 telepítője leformázhassa és újraparticionálhassa (a Win 7 rejtett rendszerpartíciót is használ) elsődleges merevlemezünket.

A WINDOWS 7 SEM TÖKÉLETES

Hónapok óta nyúzzuk több gépen is a Windows 7-et, használjuk játékra, munkára, kikapcsolódásra. S a tapasztalatok? Jobb-jobb, mint az XP volt, de az életünket nem változtatta meg gyökeresen. Az XP után a régi hardver nem lett gyorsabb, nem kapcsolta be a Win 7 a „titkos tartalék áramköröket", a tesztmérések sem mutattak nagyobb teljesítményt, viszont nagy szó, hogy a rengeteg újdonság és nagyobb biztonság ellenére sem lassult a gépünk. A Windows 7-re váltás előnye leginkább a stabilitásban, az XP-nél sokkal nagyobb kényelemben és könnyebb használhatóságban jelentkezett. Telepítés után nem kellett órákat várnunk a javítások letöltésére, nem kellett driverek után kutakodnunk és a biztonsági vonalat is könnyebb volt kiépíteni.
A nyers telepítést követően a Windows 7 azonnal felpakolja a hiányzó drivereket, frissítéseket, és maximum 1-2 újraindítás után teljes pompájában, naprakészen kapjuk meg PC-nket. A beépített szolgáltatások nagy részét a Műveletközpontból elérhetjük. Erre érdemes szánni egy kis időt, és például a beépített biztonsági mentés modullal azonnal készíteni egy komplett lemezképet rendszerpartíciónkról. A vírusirtó továbbra sem része a csomagnak, de létezik teljesen ingyenes és meglepően jól sikerült Microsoft vírusirtó Windows 7 alá (vagy olvasóinknak az ESET Smart Security), a tűzfalat pedig az ingyenes Windows 7 Firewall Control programmal erősíthetjük meg.
A Live szolgáltatásokat (chat, fotótár, Live Mail levelező stb.) egy külön programmal kell telepítenünk, ezek nem tartoznak az alapcsomaghoz, ám könnyedén, néhány kattintással beszerezhetőek a Start menüből kiindulva (Bevezetés | A Windows Live Essentials beszerzése). Az alapértelmezett böngésző egyelőre az Internet Explorer 8, ami nem egy kimondottan jó megoldás, ám arra éppen megfelelő, hogy gyorsan beszerezzük a Firefox, Opera, Chrome vagy Safari legfrissebb példányát. A Windows 7 hibája (egyesek szerint megbocsájthatatlan bűne), hogy nem kezeli a PDF fájlokat, így ehhez be kell szereznünk az Adobe Reader 9-es változatát. Aki szeretne valami mást kipróbálni, annak a Foxit Readert ajánljuk. Hasonló a helyzet a képszerkesztéssel is: a Paint megújult kezelőfelülete elsőre azt a benyomást keltheti, hogy a program sokkal okosabb is lett: nos, ez nem igaz. A GIMP azonban tökéletesen fut Windows 7 alatt, rengeteg szolgáltatást kínál és ráadásként még ingyenes is.
Gyári alapfelszereltséggel a szövegszerkesztésnek sem érdemes nekifogni. A beépített Wordpad ugyancsak szebb lett a szalag eszköztárnak köszönhetően, de jobb nem igazán. Ha ingyenes megoldást keresünk, az OpenOffice-t szerezzük be, ha azonban van Microsoft Office csomagunk, az is tökéletesen megfelel – a Windows

7-en bármelyik változat hibátlanul fut. A filmlejátszásban rengeteget fejlődött a Windows 7. XP alatt elsőként kodek csomagokat, de legalábbis FFDShow-t és egyéb kiegészítőket kellett telepítenünk, majd egy alternatív lejátszót választanunk (Media Player Classic HomeCinema vagy VLC Media Player). A Windows 7 beépített lejátszója nagyon jól sikerült, tetszetős felülete könynyen kezelhetővé teszi és már alaphelyzetben is támogatja a legtöbb formátumot (MOV, MP4, DiVX, H.264, MPEG2 stb.). A beépített Windows kodekek ráadásul kezelik a videokártyákon dolgozó GPU-kat, így a processzort tehermentesítve a shaderek segítségével játsszák le az akár 1080p-s felbontású videókat. Tökéletes kompatibilitásról azonban nem beszélhetünk, hiszen az MKV fájlokat (AC3-as hanggal) és a Blu-ray filmeket nem támogatja a Windows 7. Előbbin segíthetünk a Matroska Splitter és az AC3 Filter telepítésével, utóbbihoz pedig például a CyberLink vagy a Corel programjait hívhatjuk segítségül.
A videószerkesztés és DVD Video készítés meglepően jól támogatott a Windows 7-ben: a Windows Live Movie Maker és a Windows DVD-készítő segítségével könnyedén szerkeszthetjük filmjeinket és néhány kattintással látványos, animált DVD menüket is adhatunk házi videóinkhoz. A CD/DVD/Blu-ray lemezek írása abban az esetben egyszerű, ha képfájlt kell lemezre írnunk: a minimalista Windows lemezképíró tökéletesen alkalmas erre. Amennyiben adatlemezt készítünk, a Win 7 a megszokott módon előbb mindent egy ideiglenes könyvtárba másol, majd egy tálcaikon segítségével (vagy Intézőből) indíthatjuk az írást. Ez sokkal kényelmetlenebb és hosszadalmasabb, mint mondjuk Neroval adatlemezt írni.

BIZTONSÁG ÉS KÉNYELEM

A Windows 7 fejlettebb, sokkal többet tud, mint az XP, a Vistához képest pedig kevésbé idegesítő és sokkal megbízhatóbb. A biztonsági szolgáltatások sokat fejlődtek, így nagyobb védelmet kapott a kernel mind a külső támadásokat, mind a felhasználó figyelmetlenségét kivédendő. Ezúttal is az UAC – Felhasználói Fiókok felügyelete – végzi el ez utóbbi feladatot, ám a nevén kívül nem hasonlít a Vistás megoldásra. Míg a Vista esetében ez a funkció az oprendszer legidegesítőbb tulajdonsága volt (még olyan cégek is, mint a Symantec, az UAC megkerülését, részleges kikapcsolását javasolták a felhasználóknak), addig a Windows 7 esetében egy valóban hasznos szolgáltatássá nőtte ki magát ez az extra védelem. Amennyiben egy program telepíteni akar egy-egy drivert vagy komponenst, esetleg valamelyik rendszerkönyvtárhoz férne hozzá, a kép elsötétül és a felhasználó engedélyére vár. Ez az alaphelyzet, amin azonban egy csúszka segítségével változtathatunk, így akár megtarthatjuk a védelmet, miközben az asztal elsötétítése megszűnik. Számunkra nem volt zavaró az alapbeállítás, hiszen csak az első néhány órában, a programok és játékok telepítésekor kellett megküzdenünk ilyen párbeszédablakokkal.
Tapasztalataink szerint a beépített tűzfalnak megmaradt az a játékok esetében kellemetlen szokása, hogy egy-egy frissen telepített program indításakor rákérdezett, hogy engedélyezzük-e az internet-hozzáférést. Ez játékoknál szerencsétlenül is elsülhet, mivel sokszor csak a betöltés során kérdez rá erre, ám a játék nem engedi a Windowsnak az ablakváltást, így látszólag lefagy a játék, holott csak egy „OK" gombra kéne kattintanunk a háttérben. Ilyenkor hívjuk segítségül a jó öreg CTRL+ALT+DEL billentyűkombinációval a Windows 7 rendszermentő menüjét, válasszuk a Feladatkezelőt, ami kényszeríti az asztal megjelenítését és a játék tálcára kicsinyítését, ezáltal láthatóvá téve a Windows tűzfalának párbeszédablakát.

MÉG MINDIG A DX9 AZ ÚR

A Windows 7 egyik legnagyobb újdonsága a DirectX 11, amit az AMD megpróbál roppant fontosnak titulálni, az NVIDIA pedig megpróbálja feleslegesnek bélyegezni. A válasz valahol a kettő között van: manapság még nem létfontosságú a DX11, de ha hardvert fejlesztünk, már érdemes szem előtt tartani a kompatibilitást. Sajnos ilyen VGA kártyát egyelőre csakis az AMD készít, igaz, ezek meglehetősen jó vasak, ám a konkurencia megérkezéséig az áruk nem a legbarátságosabb. Az elkövetkezendő időszakban lassan beindul a DX11-es játékok időszaka, de dömpingre még legalább 1 évig nem kell számítanunk. Aki NVIDIA-ra szavaz, az hardveres PhysX támogatást kap, ami a DX11-hez hasonlóan „szép, hogy van" szolgáltatás, de túl nagy hasznát 2-3 játék kivételével nem fogjuk venni. Ezekben a játékokban sem változtatja meg alapvetően a játékélményt a valósághű fizikai modellezés, csupán látvány terén kapunk extrákat.
Várhatóan a hardveres fizikai modellezés (OpenCL vagy DirectCompute alapokon) és a DirectX 11 egy-két év múlva válnak standarddá a PC-s játékokban, amikorra mind az NVIDIA, mind az AMD hardverein egységesen fognak futni az univerzális, egységes API-kat használó játékmotorok.«

»VÁLTANI VAGY NEM VÁLTANI?«

Megszabadulnál az XP-től vagy éppen ragaszkodnál hozzá? Felsorolunk néhány okot, hogy miért szaladj el azonnal egy Windows 7-ért a boltba vagy miért ne válts jól megszokott a XP-ről!

ÉRVEK A WINDOWS 7 MELLETT...

1. 99%, hogy a gépeden tökéletesen fog futni a Windows 7
2. Olcsóbb, mégis mindenben jobb, mint a Vista
3. A kompatibilitás miatt nem fog fájni a fejed
4. Kiváló driverellátottság, automatikus telepítés és frissítés
5. Gyors motor, fejlett kezelőfelület, hasznos szolgáltatások
6. Nagyobb biztonság, 64 bites mód

...ÉS ELLEN:

1. Drága
2. A telepítés egy napodat elveszi, és sok funkciót újra fel kell kutatni
3. Annyival nem is tud többet, nem lesz tőle gyorsabb a PC-d
4. Még mindig tökéletesen elegendő a DX9, ráérsz még DX11-re váltani
5. Az új funkciókat könnyedén elérheted XP alatt ingyenes kiegészítésekkel
6. Az XP-t megszoktad, nálad nem fagy, ismered kívül-belül

HOMOK A GÉPEZETBEN

írta» JOSHUA

A SPECIÁLIS ALAKULATOK JÖVŐJE?

JET MAN & KÖVETŐI

Nem tudom, észrevettétek-e, de egy ideje hanyagoljuk a katonai fejlesztésekről szóló beszámolókat. Mivel az újságban bemutatott játékok jelentős része amúgy is az emberi elme által valaha kiagyalt legbrutálisabb gyilkolóeszközök teljes repertoárját felvonultatja, a HAG-ot megpróbáljuk megőrizni a tudomány és technika békés kis szigetének. Most azonban – ha csak részlegesen is – de kivételt teszünk, mivel a Gryphon névre hallgató „következő generációs ejtőernyős rendszer" annyira ütősnek ígérkezik, hogy egyszerűen nem mehetünk el mellette szó nélkül.

A Gryphon mögött rejlő idea nem új keletű: szárnyakkal nagyságrendileg megnövelni az ejtőernyős repülés időtartamát. Yves Rossi, aki az ilyesfajta égi száguldás legnagyobb élő szaktekintélyének számít (és nem mellesleg a „Jet Man" és „Fusion Man" beceneveket is kiérdemelte rajongóitól) az elmúlt években többször is bebizonyította ezen megoldások életképességét. 2008-ban sikerrel szelte át a La Manche-t, idén pedig Spanyolhonból kísérelt meg Marokkóba vitorlázni – az erős szél miatt sikertelenül. Ez persze nem szegte kedvét, és máris a Grand Canyon meghódításán töri a fejét. A derék Yves iránti szimpátiát ezen felül az is növeli, hogy eleddig minden, a katonai szektortól érkező ajánlatot elutasított, pedig a speciális szárnyak kifejlesztése neki sem aprópénzbe került (a források közel 200 000 dolláros összegről, és persze anyagiakban kifejezhetetlen, évtizedes kutatómunkáról és tesztelésről suttognak). Persze svájci barátunk nem az egyetlen versenyző ezen a pályán: példának okáért a német SPELCO-nak (Special Parachute and Logistics Consortium) nincsenek ilyesfajta erkölcsi aggályai, sőt. Az általuk kifejlesztett Gryphon kifejezetten speciális alakulatoknak készült, a „siklási hányadosa (vagyis a megtehető távolság/ugrási magasság) pedig állítólag az eddigi legjobb a maga 5:1 értékével. Mindez azt jelenti, hogy egy kb. 10 kilométer magasságról ugró katona akár 50 kilométeres távolságot is megtehet – mindezt alig 15 perc leforgása alatt! A Gryphon értékét tovább növelik a manőverezést segítő kis hajtóművek, a sisakba beépített navigációs rendszer, és persze a radaroknak való rendkívül alacsony kitettség, a „szél szárnyán" érkező kommandósokat ugyanis még a legmodernebb technológiával is szinte lehetetlen érzékelni. A cég tervei szerint a következő lépést az ejtőernyő teljes elhagyása jelentheti, vagyis hogy a közeljövőben már a landoláshoz se legyen szükség a jól megszokott lepedő – ma még szó szerint életbevágóan fontos – kinyitására.«

„Csak por és hamu..."

VIRTUÁLIS SÉTA AZ ÓKORI POMPEIBEN

Kr. u. 79. A közeli Vezúv kitörésétől megrettent festői szépségű kisváros, Pompei lakossága rémülten figyeli a Campania kék egét elhomályosító, gyorsan közeledő hamu- és porfelhőt. Néhányan menekülni próbálnak a településről (mint később kiderült, így csak elodázva a véget), a többség azonban a pincékben keres menedéket. Aztán a 7-8 méteres(!) vastagságú lapilli (vulkáni kőzet) és hamuréteg lassan elborítja az utcákat és betemeti a házakat, kit gyorsabb, kit lassabb halálra ítélve.

Kr.u. 1748. A Pompeihez hasonlatos sorsra jutott Herculaneumot 10 évvel korábban „újrafelfedező" Rocque Joaquín de Alcubierre spanyol mérnök vezetésével tervszerű ásatások kezdődnek a helyszínen, amelyek több szakaszban egészen napjainkig tartanak. Az időközben eltelt, több mint 250 év során a legsikeresebb régészeknek Giuseppe Fiorelli (1860-as évek) és Amedeo Maiuri (1920-1960-as évek) bizonyultak. Az 1980-as évek óta Pompei a világ legnépszerűbb turistacélpontjai egyikének számít.

Kr. u. 2009. A Google Street View, amely a Google Maps 3D-s kiterjesztéseként funkcionál, immár azt is lehetővé teszi, hogy bármelyik webes felhasználó meglátogathassa az ősi romokat, a maguk teljes digitális dicsőségében, előrevetítve a virtuális turizmus új korszakának eljövetelét.«

»RÖVIDHÍREK«

Azt eddig is tudtuk, hogy az iPhone sokoldalú eszköz, de hogy nagyzenekari hangszerként is megállná a helyét? Márpedig ez a helyzet: a Michigani Egyetem diákjai Georg Essl vezetésével december 9-én egy olyan koncertet adtak, ahol valamennyi instrumentumot az Apple mobiljáról szólaltattak meg. A mögöttes, „házi fejleszésű" zenei alkalmazás állítólag mindenre képes, a virtuóz ujjfutamok leképzésétől kezdve a „vibratio"-n át az akcelerométerrel segített „megnyuvasztásig".

Japán mindig is (vagy legalábbis a a sci-fi animékben) élen járt a mesterséges létformák társadalmi integrációjában, és nincs ez másképp most sem. Egy derék szigetországbéli hivatalosan is feleségül vette azt a Nene Anegasaki névre hallgató hajadont, akinek egyetlen apró „hibája", hogy fizikai kiterjedés nélküli szereplő a Konami Nintendo DS-re írt „ Love Plus" című játékából. Habár az ifjú férjet odahaza „mentálisan stabilnak" minősítették, a hagyománytisztelő hatóságok akadékoskodása miatt végül mégis Guam szigetéig kellett utaznia a házasság nyélbeütéséhez. A november 22-i ceremóniát természetesen élőben adták az Interneten...

...és ha már Japán: a napokban menetrend szerint lezajlott a 6. robottánc bajnokság is (Robo-One Dance Competition). Az előzetes várakozások ellenére a versenyt nem a J-poppt ropó robot-iskoláslány (pedig ennél ütősebb párosítás nincs arrafelé!), Doka Harumi nyerte, hanem valamilyen noname rozsdaboglya. Hiába, nincs igazság a Földön – még a mechanikusan lehűtött érzelmek világában sem.

"USB Alien with Illuminated Tongue" – áll a hirdetésben. S valóban, a szerencsés (?) vásárló ezúttal pontosan azt is kapja, amire előzetes várakozásai feljogosították. Egy élethű mini-alient, ami az USB port által biztosított „bőséges" energiaforrásnak hála időnként kiölti (na jó, inkább nagy erővel előrelöki a szájából) világító nyelvét. Ha nyelvnek lehet egyáltalán nevezni a második fogsort is tartalmazó gyilkos szervet, amiről valószínűleg a mozilátogatókat mostanság az Avatarral sokkoló James Cameron egykori „Aliens"-ének szereplői tudnának a legtöbbet mesélni...

Ha létezik olyan valaki a planétán, aki még nem hallott róla, nos azok számára álljon itt a hír, hogy „hivatalosan is kiszivárogtak" a Google saját fejlesztésú mobiltelefonjának egyes specifikációi. Sőt, néhány – elég semmitmondó – videó is felkerült a YouTube-ra. Mindebben nem is annyira magának a telefonnak a megléte érdekes, hanem inkább az, hogy hogyan fog elszámolni a Google a saját maga támasztotta belső konkurenciával pl. az olyan fejlesztőpartnereinek, mint a Motorola, amelyek egész jövőjüket a Google mobil OS-ének, az Andoidnak a sikerére tették fel? Aztán a végén meg jól kiderül, hogy a Motorola Droidnak nem is az i-, hanem a gPhone-nal kell megküzdenie...

Vetélytársat kap a Tesla?

SLS AMG GULLWING

Az amerikaiak csoda-villanyautóját, a Teslát – a maga tüneményes, mátrixba szervezett, 6000 mini-akkumulátoros energiaellátó rendszerével – már többször fényeztük rovatunk lapjain, ezért úgy illő, hogy német vetélytársáról is szót ejtsünk. Nos, a konkurens darabot nem kisebb cég szállítja, mint a Mercedes-Benz, amelynek SLS AMG Gullwing névre hallgató fejlesztése már prototípusként elhozta a Golden Steering Wheel 2009 díjat, és amelyet tulajdonságai is mindenben alkalmassá tesznek a küzdelemre. Nem elég, hogy 300 km/h-t jócskán meghaladó végsebességgel rendelkezik, és hogy 3.8 másodperc alatt gyorsul százra, de még a designja is a legendás, 1955-ös Mercedes-Benz 300SL Gullwinget idézi. Mindehhez 525 lóerő jár, amire – elnézve a jármű kb. kéttonás súlyát – szükség is lesz a megfelelő teljesítmény érdekében. Az akkumulátorai viszont első látásra jóval kevésbé tűnnek kifinomultnak, mint a Tesláé: három „hagyományos" lítium-ionos egységről van szó, amelyek együttesen kb. 170 kilométeres hatótávot biztosítanak az elektromos teuton szélvésznek. Mindez persze még változhat 2013-ig – mivel a kb. 270 000 dollárt kóstáló új Gullwing legkorábban akkor kerülhet sorozatgyártásba, ezáltal közel fél évtizedes előnyt biztosítva a Tesla szabad „garázdálkodásához".«

HARDVER-MENTŐÖV

SEGÍTSÉG, A HARDVEREM!

írta» HORVÁTH PATRIK

LAPTOP KÉRDÉS

Hello!
Egy olyan kérdéssel fordulok hozzád, amihez hasonlót még nem olvastam az újság hasábjain (ezért is tapogatózom sötétben).
Szóval gépet szeretnék cserélni, a mostani asztaliról egy laptopra. Bár szeretném játékra használni, de csak alap szinten. Fusson el rajta a Heroes V, a Gears of War, Football Manager 2010 (nem kell maxon). Sajnos fogalmam sincsen a laptop videokártyák/integrált vezérlők képességeiről, sőt ez utóbbiról nagyon tesztet sem találtam. Olyan 150-160 ezer forint körül szánnék rá.
Köszi. Üdv Campione

»Kedves Campione!

Azon kívül, hogy néha játszani is szeretnél, nem tudom, mire akarod még használni a leendő gépet. Nem árultad el, hogy mekkora méretben gondolkodsz, hány óráig kellene elmennie akkumulátorról, satöbbi. Integrált videokártyákkal az általad felsorolt játékok nem nagyon birkóznak meg, így mindenképpen valamilyen dedikált megoldásra lesz szükséged. A nagyon alap vezérlőket (GeForce G 102M/105M, AMD Radeon Mobility HD4330/HD3470) kerüld el, mert nem sokkal gyorsabbak, mint az alaplapra integrált gyorsítók. Amivel már kompromisszumokkal játszható sebességet tudsz elérni az a Radeon Mobility HD4570, illetve a GeForce G 210M. Nagyjából ezek azok a VGA-k, amelyek bele is férnek a 160 ezres limitbe. A lényegesen gyorsabb videokártyák már a 190-200 ezer forint körüli gépekben találhatók meg először. Processzorként érdemes Intelt választani, ugyanis az ilyen CPU-val szerelt gépekből jóval több van ebben a kategóriában, így könnyebb válogatni. Arról nem is beszélve, hogy a régebbi AMD processzorok eléggé sokat fogyasztottak és melegedtek is, ezáltal zajosabbak voltak miattuk a hűtőrendszerek. Az alábbi típusokat érdemes megnézned közelebbről is: Acer Aspire 5738ZG, Lenovo Ideapad G550A és Asus K50AB. Én főleg a Lenovót ajánlom, az Asus sem egy rossz gép, de elég felemások a hosszabb távú tapasztalatok vele, akárcsak az Acerrel. Azokban erősebb VGA van, viszont az összeszerelési minőségük valamivel gyengébb lehet.

COD4 FPS HIBA

Kedves Guru Team!
Nemrég újítottam a gépemet. A konfigom a következő:
Intel Core 2 Duo E8400 3,00GHz
ATI Radeon HD4850 1GB DDR3
3078 MB RAM
Gigabyte GA-G35-S3G
Nos, eleinte ment a CoD4 gyönyörűen,150-200 fps-sel, aztán egyszer csak 120-ról elkezdett beugrálni 50-re! Idáig minden rendben volt, minden szaladt, erre ez történt! A CoD 5-tel nem csinál ilyet, ott megy 100 fps-sel és nem ugrál. Nosza, lekaptam a legújabb drivert, a Catalyst-ban a beállításokkal szenvedtem, de még mindig ugyanaz az fps-ugrálás... Talán a kártya melegszik túl? Nem tudom....
Várom válaszotokat mihamarabb: Ravage

»Kedves Gergely!

Úgy gondolom, hogy az 50 fps még mindig bőven elegendő a folyamatos játékhoz, bár valószínűleg ez nem nyugtat meg. Jó lett volna tudni, hogy ugyanazon a helyen mérted-e a 100 és az 50 fps-t, mert elképzelhető, hogy egy akciódús jelenetnél „leesik" a sebesség. Ha más programokban nem vettél észre változást, akkor meg lehet próbálni lejjebb venni a részletességet, hátha dob valamit. Megpróbálhatod újratelepíteni a programot, de kétlem, hogy használna valamit. Operációs rendszert újrarámolni pedig egy ilyen „hiba" miatt totál értelmetlen, csak az időd menne vele feleslegesen.

HANGFAL VÁSÁRLÁS

Sziasztok!
Egy mostanában kicsit mellőzött, de számomra aktuális problémában szeretném a segítségeteket kérni. Jelenleg egy ilyen hangfalam (Genius SP-F350 350 Watt Pmpo) és integrált alaplapi (Gigabyte iP35 GA-P35) hangkártyám van, azaz egy Realtek HD Audio ALC888 (remélem jól írtam).
A problémám annyi, hogy nem tudom, megérné-e egy 5.1-es hangfal szett, azaz lenne-e érzékelhető javulás, ha a filmezést, zenehallgatást vagy a játékokat vesszük, hangkártya csere nélkül. Ha igen, akkor mit ajánlanátok? Itt a szempont a jó ár/érték arányon van és szeretném, ha ajánlanátok több kategóriából is, hogy meg tudjam fontolni, érdemes-e többet kicsengetni a jobb hangzásért (10-20ezeres kategória 20-30as kategória és 30-40es kategória). Úgy vettem észre, a Logitech, Genius, esetleg Creative termékek jöhetnek szóba, természetesen, ha mást ajánlotok azt is elfogadom. Ha nem, akkor milyen alternatívát javasolnátok a hangminőség javulására (tehát érdemes-e minőségi hangkártya stb.)?
Tudom, hogy nehéz a kérésem, mert mindenkinek mást jelent a jó minőség és kipróbálás nélkül nekem is nehéz dönteni, a neten pedig kevés tesztet találtam.
Válaszotokat előre is köszönöm!

»Kedves István!

A kérdés szerencsére nem olyan nehéz, mint elsőre látszik. A Realtek HD audio chipjei meglepően jó hangminőséget tudnak produkálni még egy drágább rendszerrel is. A problémát én onnan közelíteném meg, hogy mennyi pénzt vagyok hajlandó áldozni a témára, és mi az elsődleges célom a zöldhasúak elköltésével. Én amondó vagyok, hogy hacsak nincs feltétlenül szükség a hat hangszóróra, akkor az 5.1-et elfelejteném a követelmények közül, pláne, ha nem is tudod rendesen elhelyezni a hátsó hangszórókat. 30-40 ezer forint körül már nagyon jó 2.1-es szetteket lehet kapni. Ha igazán olcsón akarod megúszni, akkor a jó öreg Logitech X-230 a te barátod, kicsivel drágábban a Z-3e-t illetve a Z4-i-t vinném haza, ha pedig tényleg a legjobb minőségre vágysz az elérhető hangrendszerek között, akkor a Z-2300 az ideális választás. Valamiért egyre nehezebb hozzájutni a Creative hangfalakhoz, pedig akad köztük jó bőven. Hogy mást ne mondjak, ők gyártják az egyik legjobb sztereó rendszert 30 ezer forint alatt a Gigaworks T széria személyében. Ha mindenképpen hajlasz az 5.1 felé, akkor a Genius drágább modelljei (4000/5005/5100/6000), esetleg a Logitech X-540 az, amik szóba jöhetnek. Hangkártyát én biztos, hogy az itt felsorolt hangrendszerek egyikéhez se vennék, talán a Z-2300 és a Genius 6000-ese az, ahol már érezhetsz valamit egy dedikált hangchipből. Amennyiben ennek ellenére szeretnél bevásárolni, úgy a Creative X-Fi XtremeAudio (Audigy 4-re épül) és az Asus Xonar DX, eggyel feljebb pedig az X-Fi Titanium az ajánlott vétel. Az XtremeGamer is jó áron kelleti magát (18 ezer forint, kifutó darab, de ez ne zavarjon), érdemes lehet elgondolkodni rajta. A Windows 7-es meghajtóprogramok még egyik márkánál sem állnak a helyzet magaslatán, de szólni szól velük minden kártya.

KONFIG UPGRADE

Szia Patrik!
A segítségedet szeretném kérni. A gépem, ami most van:
Alaplap: Asus P5LD2/C
RAM: 2x Kingston 1024MB 800 MHz
Videókártya: Radeon 4850 1GB

Proci: Intel Core 2 Duo E4400
Táp: 500w Black Diamond
Szeretném lecserélni az alaplapot, procit, és gondolom némi RAM sem ártana. Összegben 170 ezerig bezárólag gondoltam és játékra kellene. :)
Köszönöm! Tisztelettel, Akkara

»Kedves Roland!
Szerintem felesleges ennyi pénzt elkölteni, hiszen a manapság divatos Core i5 750 – Radeon HD5850 kombót 110 ezer forint körül megkapod, egy P55-ös alaplap pedig megáll 25-30 ezer forint körül. Természetesen ehhez DDR3 memóriákra lesz szükséged, amiből 4 GB szintén 25-30 ezer forint körül mozog manapság, így végülis kijön a 170 ezer forint, igaz egy ilyen géppel másfél-két évig kizárt, hogy gond legyen. Ha a videokártya ereje neked most is elég, akkor elég „csak" egy i5-öt és hozzá RAM-okat plusz alaplapot venni. Azt tudnod kell viszont, hogy a HD4850-et ha nem is hajtja ki az E4400, de azért elpötyög vele. Én első körben, ha az alaplap partner benne, akkor tuninggal próbálkoznék. Tudom, hogy az i945-ös chipset már elég régi, de szerintem egy 20-30%-os túlhajtást simán elvisel, nekem rémlenek 280-300 MHz-es FSB-k is a P5LD2 szériától, az pedig már 40-50% plusz. Érdemes próbálkozni, mert ingyen van és lehet, rájössz, hogy tulajdonképpen ez a teljesítmény többlet neked pont elegendő is. Alternatívaként megemlítem még az AMD 785G-s alaplapjait (18-20 ezer forintért már kapsz), DDR2 és DDR3 foglalatokkal is kapni őket, a beleval processzorok közül pedig a Phenom II X4 925 van most a legjobb árban (30 ezer forint).

I5 KONFIG

Szia Patrik!
Az alábbi gépről kérném a véleményed:
Alaplap: Gigabyte P55M-UD2
Proci: Intel Core i5 750 2.66GHz, 4 mag, 8MB Cache
Memória: Kingston 4GB DDR3 1333MHz KIT
Vinyó: Western Digital Caviar Green 1TB 32MB SATA2
VGA: ATi Radeon HD5770 1GB DDR5, DirectX 11
Optikai meghajtó: SONY-NEC Optiarc 7240S DVD-író SATA
Táp: HKC 580W 14cm ventillátorral
Ház: CoolerMaster Elite 335
Játékra használnám először XP-vel (mert arra van keret), majd nemsokára W7-el (a DX11 miatt).
Szerinted jól futnának a mai játékok (MW2, GTA IV, Saints Row 2)?
Hűséges olvasód: Aoutum.

»Kedves Ádám!
A HKC táp helyett hasonló pénzösszegből én biztos, hogy Corsair CX400-at vennék. A Western Digital Green Power szériája nem a sebességéről híres, viszont ami még ennél is nagyobb gond velük, az az új szériáknál jelentkező zajszint. Samsung F2-es széria jöhet szóba, mint alternatíva, vagy ha a 7200rpm-es vinyók között is nézelődsz, akkor a Samsung F3 lenne neked az igazi ugyanilyen méretben. MicroATX-es házba csak akkor pakolnám ezt a rendszert, ha gondoskodni tudsz a megfelelő szellőzésről és a processzort se a gyári hűtővel óhajtod használni. A kiszemelt videokártya mellé egyébként igencsak túlzás ilyen erős CPU-t választani, persze tudom én, hogy gondolni kell a jövőre is, de játékok szempontjából elég sok pénzt beleölsz a CPU-alaplap párosba. Én úgy variálnám át a konfigot, hogy egy AMD Phenom II X4 925-öt vennék valamilyen 785G chipsetes alaplappal és az így megspórolt, nagyjából 20 ezer forintot hozzádobnám a HD5770-hez és HD5850-et vennék helyette. Ha kizárólag a játékok szemszögéből nézzük a dolgot, akkor sokkal jobban járnál..

GÉPÚJÍTÁS

Hello Patrik!
Kezdem a jelenlegi konfigommal, aztán írom a kérdéseket. Tehát a gép:
Alaplap: MSI 790XT-G45 (DDR2, AM2, AM2+, AM3 Ready)
VGA: ASUS EN9600GT 512M DDR3
Memória: 2x 1GB KINGMAX DDR2 1066Mhz
CPU: AMD Athlon 64 X2 2.9 Ghz
CPU hűtő: Cooler Master Hyper TX3
HDD: Samsung 1TB
Tápegység: Corsair TX650W

A kérdéseim a következők:
A videokártyát, a ramot, vagy a procit lenne érdemes először bővíteni/cserélni? Te mit ajánlanál helyettük? Jó lenne, ha a gépemen pl. a GTA IV viszonylag nagy részletességen elfutna, és az új játékok is maxon mennének rajta. Szerinted érdemesebb lenne venni egy új VGA-t (Nvidiában gondolkozom), vagy inkább egy ugyanilyet, mint a jelenlegi, és SLI-be kötni őket?
Válaszod előre is köszönöm, üdvözlettel:
Hesz Gergő

»Kedves Gergő!
Először is tisztában kell lenned azzal, hogy a Te alaplapod ugyan támogatja a kétkártyás üzemmódot, viszont csak a CrossFire-t, az SLI-t nem. Ergo két ugyanolyan AMD-s videokártyát össze tudsz kötni, két nvidiásat viszont nem. Gyakorlatilag így meg is válaszoltam a második kérdésed... Nem írtad, hogy milyen processzorod van pontosan (ennek itt most jelentősége lenne), de a 2.9 GHz-ből arra következtetek, hogy egy Athlon II X2 245-öd van. A GTA IV nagyon szereti a sok processzormagot, így jelentősen profitál a négymagos CPU-kból. Az is igaz viszont, hogy a videokártyák is jó hatással vannak a sebességére és a 9600GT ma már az alsó-középkategóriát üti csak meg. Nem írtál összeget, így megpróbálom a legkevésbé durva megoldást javasolni. Egy tuningolt Athlon II X4 620 kizárólag a GTA IV-et szem előtt tartva jó választás lehet, viszont egy 9600GT -> HD5770 (NVIDIA vonalon GTX260 mondjuk, bár már nem ajánlott megvenni) csere érezhetőbb változást hozna az összes játékot figyelembe véve. A Grand Theft Autón kívül ugyanis nem sok olyan game van, ami profitál a harmadik és a negyedik processzormagból, így kvázi felesleges pénzkidobás, hiszen egy magja lassabb az X4 620-nak, mint a mostani CPU-dnak (más kérdés, hogy neked kettő, az X4-nek pedig négy van ezekből). Memóriavásárlással még várnék, most nagyon drágák a RAM-ok. A videokártya cseréjét viszont meg lehet játszani, főleg, hogy így a DX11-re való átállást is letudtad.

ÚJ GÉP

Sziasztok!
Szeretnék összerakni egy új gépet 100-120e Ft-ból. Játékra és filmnézésre kellene, de a játékokat nem akarom maxon tolni. Szétnéztem és összeraktam egy konfigot, ezt szeretném, ha lecsekkolnátok, mert nem vagyok biztos magamban.
Konfig: Asus M4A785D-M Pro alaplap; AMD Athlon II X2 245 AM3 2,9GHz BOX proci; 2xKINGMAX DDR-3 2048Mb /1333 TinyBGA memória; Sapphire PCIe HD4850 1GB VAPOR-X) vagy Sapphire Radeon HD 5750 - 1 GB GDDR5 videokari; Samsung SpinPoint F3 500GB (HD502HJ) vinyó; Nec AD-7240S DVD író SATA Black; CoolerMaster Elite 341 ATX vagy Coolermaster RC-335-KKN1-GP Elite 335 Black (ATX) ház; Corsair CMPSU-400CXEU Tápegység 400W CX Series
Amikben nem vagyok biztos:
- A processzor mennyi időre fogja kiszolgálni a játékokat, mennyire fogja majd vissza a videokártyámat, mondjuk, ha a HD 5750-est veszem meg. Ha kell erősebb proci, mit ajánlotok nem sokkal drágábban?
- A két videokártya között 4000 forint különbség van, de nem tudom, hogy az 5750-eshez elég-e a gyári hűtő, és mennyire zajos. Megéri-e a felárat az 5750-es?
- A két ház közül a 341-et favorizálnám, de nem tudom, hogy a választott alkatrészeimet mennyire tudja kiszolgálni (lesz-e elég hely mindennek, hűtés kell-e pluszban)? A 335 nagyobb valamivel, de szükség van-e nagyobbra?
- A tápom kiszolgálja-e ezt a konfigot? Jó ez vagy másikat kellene vennem? Drágábbat nem szeretnék, olcsóbb jobb lenne.
Ez a gép így kb 122e Ft. Ennél tovább nem nagyon mehet. Kérlek, segítsetek, hogy jó döntést hozhassak.
Üdv: Piróth Péter

»Kedves Péter!
Én mindenképpen a HD5750-et venném meg, abból is kapsz Vapor-X-es változatot, nagyon halk és egész tuningbarát, úgyhogy nem fogsz benne csalódni. Házból szerintem minél nagyobb, annál könnyebben szerelhető és a microATX is túl testes ahhoz, hogy asztalra tedd, a földön pedig teljesen mindegy, mekkora helyet foglal a kuckó, nemde? A táp bőven elég, kár is rajta gondolkodni. A processzor egy fél évig még biztos elég lesz (főleg tuningolva, mert 3.6 GHz körül simán mennek az X2-k), utána elég olcsón tudsz majd váltani négymagosra, ha kevésnek bizonyulna az erő.

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

írta» MIGUEL

HA ELMÚLIK KARÁCSONY...

Na ilyen sem volt még: 2010 van. Egyedülálló alkalom ez, hiszen a félősebbek kezdhetik építeni azt az erődrendszert, ami a Best of Természeti Csapás 2012 elnevezésű rendezvény idején szolgál nekik valamiféle hevenyészett védelemmel, a kevésbé borúlátóak meg kezdhetnek azon gondolkodni, hogy melyik idén kolonizált égitestre helyezik át a székhelyüket (a Marsot már csak a hónapokig tartó homokviharok miatt sem ajánlom, a hatalmas marsjáróforgalomról nem is beszélve). Egy dolog azonban biztos, a Levrov, és ehhez aztán órát is igazíthattok (leszámítva, hogy kivételesen két héttel a leadás előtt megcsinálom, hihetetlen).

VÉGSŐ ELKESEREDÉS

Hello Miguel!

Végső elkeseredésemben úgy döntöttem, hozzád fordulok. Az egész pár hete kezdődött. Már régóta néztem a BioShock 2 ízelítő videóit, és iszonyúan megtetszett a játék. Úgy döntöttem, kipróbálom az első részét. Először csak a demót töltöttem le, ami szintén nagyon bejött, szóval eldöntöttem, megveszem a teljes játékot. Igen, most jön a de. Néztem én az 576-tól kezdve a CD Galaxison át a Media Marktban, és sehol semmi. Egyesek azt mondják, nem lehet kapni, mások pedig azt, hogy már nem rendelnek. Sőt, még olyan megdöbbentő választ is hallottam eladótól, hogy ez nem is jött ki PC-re... **(Na az ilyen istentől elrugaszkodott válaszok miatt nem kellett volna a női fehérnemű osztályon is kérdezősködni... - M)** Szóval úgy gondoltam, nincs más választásom, és a warezhoz fordultam. **(Érthető, de azért ejnye. - M)** Sajnos még itt sem jártam sikerrel. Az egyik trackeren fenn sem volt, a másikon már igen, de a torrent már halott volt. Szóval most ott tartok, hogy írok a PC Gurunak, azon belül is Neked, hogy ilyen kilátástalan helyzetben mit javasolsz, ha már a warez dolog is kilőve?

Üdv

Persian_Warrior

»Megmondom őszintén, tökéletesen meg tudlak érteni. A Bioshockkal már akkor baj volt, mikor megjelent, a hazai boltok bölcs előrelátásról és piacismeretről tanúbizonyságot téve ugyanis a valós igényneknek nagyjából a tíz százalékát kielégítő mennyiséget rendeltek, így én, aki csak délutánra jutottam el a boltba, csak sajnálkozó tekinteteket kaptam hozzávetőlegesen ugyanabban a boltsorrendben, amit te is írtál. Azonban hogy ne csak az együttérzésemről biztosítsalak, segítek: a megoldás a www.game.co.uk betűsor mögött rejtőzik, ahol a levrov írásának pillanatában a PC-s változat ugyan szintén hiánycikk, de Oblivion-Bioshock Double Pack még létezik, 15 rongyos fontért, ami barátok között postaköltséggel sem lesz hatezer forint. A tranzakcióhoz ugyan kell egy kis kalandvágy, egy csipet türelem, no meg egy internetes vásárlásra alkalmas bankkártya, de szerintem ez manapság, mikor az ovisoknak is szériatartozék a mobiltelefon, nem lehet akadály.

VERS MINDENKINEK

Szevasz Miguel!

Pontosan 1 éve vagyok aktív olvasója a lapnak, és ez alkalomból úgy döntöttem, írok a Levrovba. Mint régebben írtad, az emberek jelentős hányada WC-zés közben olvassa a Levrovot. Én nem. Én evés közben olvasom (igen, ha gondolod, akár jó étvágyat is kívánhatsz). **(Azért az a világ csúfsága lenne, ha a vécén ennél, szóval jó étvágyat, és semmiképpen sem szeretném, ha a jó étvágyat elrontaná mondjuk egy kifakadt gennyes pattanás rémképe, szóval nem is írok ilyesmit. - M)** Na de térjünk is a tárgyra: írtam egy verset a Guruval kapcsolatban. A története az, hogy a barátomnak (nem úgy barát, csak haver, de csak ennek a szinonimáit tudtam belefűzni a rímekbe) **(A barát meg a haver nem szinonimák? - M)** venni akarok valamit karácsonyra, a Gurura esik a választásom, de kiderül, hogy neki már az megvan, így kénytelen vagyok mást adni. A történet és a szereplők fiktívek, ha bárki bármi hasonlóságot vél felfedezni a valósággal, akkor az csakis a véletlen műve!

A Füstbe ment Guru

Karácsonynak szent ünnepén
azon gondolkodám:
mivel tudnám most meglepni
az én drága komám?

Gondolkodom, gondolkodom:
s jön az isteni szikra,
nosza pattanok is én
a Mountain bike-ra!

Tekerek, tekerek, hirtelen
megállok, az újságosnál
kígyózó sorba csakhamar
beállok.

Hosszú a sor, várok, várok,
s a jobb kezemben tartott
2000-es vizes tenyeremtől
már majdnem átázott.

Rám kerül a sor, a Gurut
kikérem,
s a téli idő végett
összébb húzom barna prémem.

Indulok hát a haverhoz
gyorsan izibe, az meg otthon
tolja a Mass Effectet
jó ideje easy-be.

Az ajtóban ekkor
dermedten állok,
s azt hittem, mérgemben
menten kiabálok.

Türtőztettem magam,
a Gurut letettem,
s azt mondtam neki:
5 perc és viszontlát engem.

Élelmes gyerek lévén
volt nálam még egy dugi
1000-es, s átugrottam a
kisboltba, hol vettem egy csokit,
de nem ám penészest!

Visszamentem barátomhoz,
a csokit megette,
de a rend kedvéért
nekem is adott belőle.

Mikor hazamegyek,
a Gurut kibontom,
s a teljes játékot
vinyómra felrakom.

Az újság is tetszett,
várom a következőt,
addig is tessék csak küldeni
versemért a kötelezőt.

Így lett végre teljes egy év
munkája, ez lehet minden
Guru-rajongó álma.

Ez volt az én versem,
remélem tetszett,
de most már megyek és
nyomom tovább a Mass Effectet.

Na ez lett volna. Remélem jó lett (szerintem igen, de ez lehet a magammal szembeni elfogultság műve is). Amúgy az újság nagyon jó, nekem a dizájn is tetszett, de mire ez a Guruban lesz (ha lesz?) valószínűleg a dizájn is új lesz. Mindenesetre csak így tovább. További szép napot kívánok neked, a többi szerkesztőségi tagnak, és úgy általában mindenkinek, aki ezt olvassa.
Szűcs János

»Egészen meghatódtunk, főleg a korrnő, aki szakmáját tekintve magyar-francia szakos tanár, és a versedet olvasva olyasmiket dünynyögött a könnyeit morzsolgatva, hogy „oh, be szép jambus". Remélem azért nem indul most útjára az a civil mozgalom, amelynek keretein belül az egy éve minket olvasó polgárok verseket kezdenek el költeni, mert az helyrehozhatatlan károkat okozna a nemzet irodalmi pszichéjében (ezt meg Bate fogalmazta meg, aki ugyan nem pszichológus, de majdnem – pszichopata).

95 AZ, HA MONDJUK

Csá Miguel!
A december tizedikén megjelent PC Guruban olvastam, amint egy illető pocskondiázta **(Naaa, kritikával illette, maximum. - M)** a CoD6-ot a levrovban. Az én területem inkább az autós szimulátor, de szoktam FPS-t is játszani. Nem értem, hogy tudta az illető kb. 5 óra alatt veteránban végigvinni a single playert? A riói pályán én és a fiam is milliószor buktunk el 2. fokozaton, és a fiam FPS beállítottságú. Igaz, újdonság tényleg kevés van a játékban, de szerintem a játékmenet és a látvány kárpótolja a játékosokat, hisz hamisítatlan a CoD-világ! Tudomásul kéne venni, hogy az Operation Flashpoint inkább szimulátor. Ennyi erővel a Shiftet hasonlíthatom a Race sorozathoz, hisz nagy vonalakban ugyanolyanok, de mégis mások, nem is kicsit! Ennyi lett volna a hozzászólásom, javítson ki valaki, ha nincs igazság abban, amit írtam. Ja, még mindig nem tudok regisztrálni a Guru honlapján, pedig már kértem segítséget tőletek! Prima az újság, csak így tovább! Tisztelettel:
Isanya

»Na tessék, itt van az, amit írtam a múltkor. Egy játékot ezerféleképpen meg lehet ítélni, és ezeket az ítéleteket aztán ezer meg egy féle úton meg is lehet támadni. A riói favellákat magam is utálom, van is itt valahol az asztalomon egy félbehagyott petíció, melyben arra kértem a játékkészítőket, hogy ilyen elmebeteg rajzolatú pályákat a jövőben legyenek szívesek hanyagolni. Visszatérve a leveledre, igazad van abban is, hogy az egy stíluson belül mozgó, de részleteikben tökéletesen különböző játékokat nem szabad egy kalap alá venni, hiszen ez olyan lenne, mint Christ hasonlítani Freddy Mercury-hoz. Önmagában az, hogy mindketten szívesen éneklik az Under Pressure-t, nem jelenti azt, hogy mindkettejüknek joga is van hozzá.

DEUTSCHLAND, DEUTSCHLAND

Üdv Miguel!
Rendszeres olvasója vagyok a lapotoknak. Már többször olvastam, hogy a 2. világháború a játékokban már egy lejárt téma, amivel én is egyetértek. Na, de vajon miért? Mert mindegyik 2. világháborús játék ugyanarra az alapkoncepcióra épül föl. Egy amerikai katonát alakítasz, és egyedül egy egész Wehrmacht ezredet lelősz (ami engem már egy kicsit idegesít, mert a Wehrmacht a háború elején egész Európát elfoglalta, és ez a háború végére annyira megváltozott, hogy egy amerikai közlegény felszámolja az egész német hadsereget?). Na szóval ezt már egy csomó játékban láthattuk. Normandiai partraszállás, és a végén Berlinben kötsz ki. Na mi lenne, ha véletlenül nem egy amerikai vagy egy orosz, hanem egy német katonával alakítanánk az egyjátékos kampányt, mondjuk a valóságtól egy picit elrugaszkodva, hogy az egész világ felett a horogkeresztes zászló lobogjon? Állítom, ha ezt a játékot az Infinity Ward csinálná Call of Duty 8 néven, a tesztek nem azzal a mondattal indulnának, hogy már megint az az elcsépelt 2. világháború. És ha a multi megütné Call of Duty: Modern Warfare 2 szintjét, meg is kapná a 97%-ot. Nem vagyok neonáci, de ha újat akarnának mutatni a fejlesztők a 2. világháborúban, akkor egy ilyen játékkal meg is tehetnék. Na csak ennyit akartam. Üdv
Zsolt

»Haljon meg a lovam, ha egyszer egy nagyon hasonló felvetésre már nem válaszoltam, de 2010 van, tiszta lappal kezdünk, szóval nem hátra, csak előre nézünk. Kicsit már tényleg unalmas az az amúgy minden szempontból örömteli tény, hogy a szövetséges hatalmak nyertek, főleg, ha az általad felvázolt játékmenetet nézzük. Ettől függetlenül én nem követném el azt a hibát, hogy azt gondolom, a nagy kiadók nem kutatták le már évekkel ezelőtt, mekkora igény mutatkozik egy olyan programra, amiben a második világháborúért felelős katonai szervezet tagjaként harcolhatunk. Nem, biztos lehetsz benne, hogy egy fiók legmélyén van egy ilyen feliratú mappa, és az eredmények mást mutatnak, mint azt gondolod. Mármint nem minden szempontból: tuti ők is látják, hogy az 1939-45-ös eseményeket már nem érdemes a jól megszokott keretek között tovább erőltetni, ezért kapjuk mostanában az olyan megoldásokat, mint például az alapötletében nagyszerű The Saboteur, és a törékeny magyar vonatkozással rendelkező Velvet Assassin. Azt hiszem, hogy a világ még nem békülne ki egy, a nácikat a középpontba állító FPS-sel, viszont ez nem jelenti azt, hogy nem tűzheted ki a piros-fehér-fekete színekkel és fura alakú keresztekkel operáló zászlót mondjuk Washingtonra: a zseniális Panzer General című játékban 15 éve magam is megtettem ugyanezt.

ÁRULKODÁS, MILYEN SZOKÁS?

Miguel Óvóbácsi!
Én nem akarok árulkodni, de az se érdekel, ha nem kapok piros tojást! A Chris nem játszik szépen! Azt mondtad a 2009/12-es levrovban, hogy már te is szóltál neki, és megígérte, hogy megcsinálja, de nem csinálta. És én is kértem, mert nem akartam árulkodni, de még csak nem is válaszolt! Még mindig nincs meg a borító a 2009/8-as DVD-melléklethez! (Vagy pedig az a gonosz Chris jól eldugta, hogy senkise találja meg, és csak neki legyen.) És pedig láttam a levrovban, hogy van más is, aki olyan büszke a gyűjteményére, hogy még fényképet is küldött róla, és biztos neki is hiányzik az a borító. És légy szíves, állítsd a sarokba a Christ, amíg meg nem csinálja a képet, vagy pedig addig fogok hisztizni, ameddig meg nem kapom! Tudnod kell, hogy megcsinálom, mert lány vagyok, és én nem vagyok rendőr, hanem királylány!
Judit

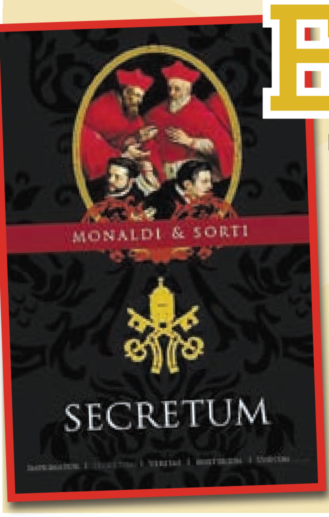
»No kérem, Chris nemcsak a sarokba állt, de kukoricára is térdepelt, Shoe kiosztott néhány körmöst, Ludwig igazgató úr (a poroszos nevelés elhivatott követője, igazából még nem tudtuk eldönteni, hogy ő most igazgató-e, vagy inkább inkvizítor) pedig egy alapos, nadrágszíjjal elkövetett súlyos testi sértést is kilátásba helyezett, amennyiben a fent nevezett, állítólagos DVD-szerkesztő nem tesz eleget a munkaszerződésében alaposan részletezett kötelezettségeinek. Ennél többet nem tehetünk, főleg azért nem, mert a jelenleginél jobban már nem utálhatjuk szegény jó Christ, akinek ezúton is boldog harminckilencedik születésnapot kívánok (december 18. csak mostanában volt, nem?). Hű, megint itt a lap alja, szóval csak annyit még, hogy boldog új évet, és ne feledjétek, már csak háromszázötven nap van karácsonyig.

Miguel
levrov@pcguru.hu

»MONALDI ÉS SORTI

SECRETUM

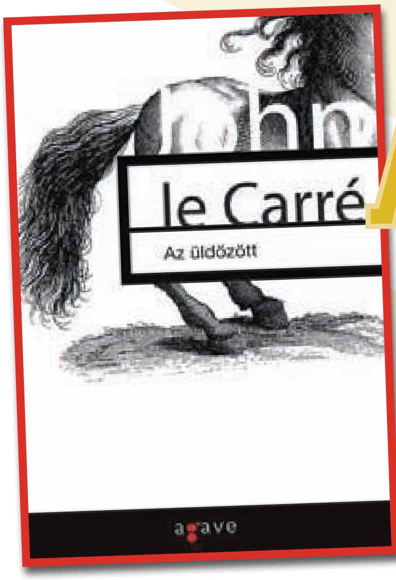
»Nyitott Könyvműhely



Előző számunkban már éltettük az Imprimatur sorozatot, aminek hazánkban már elérhető a második része, a Secretum. A folytatás a jól bevált vonalat követi, a XVII. századi vatikáni intrikák közé invitál, csodás leírásokkal, hiteles eseményekkel és karakterekkel, izgalmas cselekménnyel és ez idáig feltáratlan titkokkal. «

»JOHN LE CARRÉ

AZ ÜLDÖZÖTT



»Kiadó: Agave Könyvek
»Oldalszám: 290 oldal
»Ár: 2680 Ft

A kémregények nagymestere ismét új kötettel bukkant fel az Agave Könyvek kínálatában, ám most nem egy, a hidegháború során készült remekművet kapunk, hanem egy viszonylag friss, 2008-as munkát, ami ennek megfelelően a modern korban veszi fel a történet fonalát. A cselekmény ezúttal egy orosz fiatalember, egy német ügyvédnő és egy banktulajdonos körül bonyolódik, akik gyakorlatilag a véletlennek köszönhetően sodródnak egymás közelébe. Ahogy az ismeretlenek sorsa összekuszálódik, úgy lesznek kénytelen szövetséget is kötni, hiszen olyan ügy szálai tekerednek köréjük, amelyek egyszerre vonzzák a német, amerikai és angol titkosügynököket. Sokkal többet a történetről még nagy vonalakban sem szeretnénk elárulni, ugyanis annak minden részletét az olvasónak kell felfedeznie. Legyen elég annyi, hogy Az üldözött ugyanolyan remekmű, mint le Carré többi regénye: páratlan történetvezetéssel bír, a szereplők érdekesek, a felvezetés ugyan talán kicsit lassú, de a feszültség folyamatosan nő, hogy aztán egészen sodróvá váljon, olyannyira, hogy az olvasó le sem akarja majd rakni a kötetet. Mindez valódi stílussal, sajátos humorral, komoly világkritikával átitatva. Le Carré munkája tökéletesen ötvözi a szépirodalmat a sodró cselekménnyel, így lehet egyaránt nagyszerű választás a komolyabb irodalmi munkák és a krimik kedvelőinek. Azt pedig már meg sem említjük, hogy a le Carré-gyűjtőknek és rajongóknak kötelező, hiszen mire ezeket a sorokat olvassák, ez a kiadvány már régen ott pihen kiolvasva a többi regénye mellett...«

»CHARLAINE HARRIS

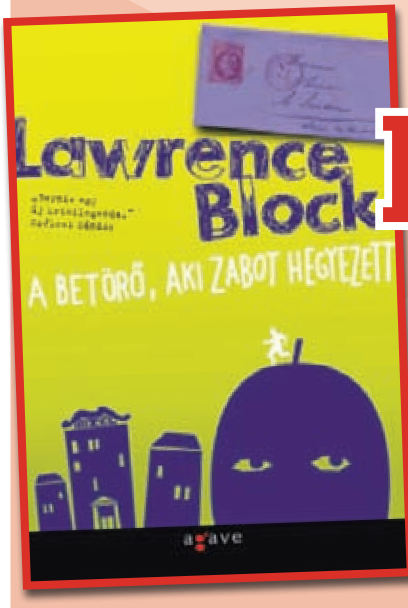
HOLTAK KLUBJA

»Ulpius Ház

A hazánkban is igen népszerű True Blood széria könyvváltozata, amely a sorozatot is ihlette, már elérte a harmadik kötetet, így akik nem tudják kivárni, hogy mi történik a vámpíros szériában, illetve kíváncsiak, hogy minden úgy van-e a sorozatban, mint a regényben, azok nyugodtan rávethetik magukat. Egyedi és izgalmas vámpírtörténet, amely nagyon sok kört ver az unalomig szajkózott Twilight-regényekre.«

»LAWRENCE BLOCK

A BETÖRŐ, AKI ZABOT HEGYEZETT



»Kiadó: Agave Könyvek
»Oldalszám: 274 oldal
»Ár: 2680 Ft

Előző számunkban egy apró ajánló erejéig már megemlékeztünk Lawrence Block legutóbbi magyarul megjelent Bernie Rhodenbarr-kötetéről, és most egy kicsit ismét elővesszük, hogy bővebben is éltessük A betörő, aki zabot hegyezett című kötet erényeit. Aki esetleg nem lenne képben Bernie-t illetően, azoknak eláruljuk, hogy egy New York-i betörőről van szó, aki mindig holttestekkel fut össze, általában gyilkosság gyanújába keveredik, amiből aztán saját magának kell kinyomoznia magát. Mindezt teszi már kilencedik alkalommal, ugyanis a zabot hegyezős történet már a kilencedik a sorban. És éppen ezzel kapcsolatban szeretnénk megjegyezni, hogy hiába készült már nyolc regény nagyjából a fentebb ábrázolt szituáció köré építve, a sorozat még mindig nem fáradt meg, még mindig szellemes, még mindig fordulatos, és ami a legjobb, hogy még mindig roppant mód szórakoztató. A történet a korábbi regények nélkül is maradéktalanul élvezhető (habár visszautalások akadnak), és ha úgy döntötök, hogy tesztek egy próbát a főhős Bernie-vel, és még tetszik is, amit a borító alatt találtok, akkor feltétlen szerezzétek be a régebbi köteteket is, megbánni nem fogjátok...«

»NEIL GAIMAN

ANANSI FIÚK

»Agave Könyvek

Neil Gaiman nagy mesélő, és nagy szerencsénkre az Agave folyamatosan ellát minket a nagy mesélő nagy meséivel, most éppen az Anansi fiúk című kötettel, amely lényegében az Amerikai Istenek „előzménye”, de azon regény ismerete nélkül is abszolút élvezhető olvasmány, s mint általában a Gaiman regények, ez is letehetetlen és zseniális.«

»FILMZENE

AVATAR SOUNDTRACK

»Kiadó: Warner Music

»Dalok száma: 14 szám

Az Avatar, mint mozifilm lenyűgözött minket, elvarázsolt a csodálatos atmoszféra, amiben igen nagy szerepe volt a James Horner által komponált filmzenének. Éppen ezért úgy gondoltuk, hogy beszerezzük az albumot, és megvizsgáljuk, hogy önmagában is van-e olyan emlékezetes, mint a film egyes jelenetei alatt. James Horner már jó régen tagja a hollywoodi elitnek (már ami a filmzenéket illeti), így talán nem meglepő, hogy az Avatar zenéje is igen átütőre, mozifilm nélkül is hatásosra sikeredett. Na persze a tökéletestől messze van, de például utazáshoz, vagy olvasáshoz kellemes relaxációt biztosít. Maga a zenei anyag egyébként tizenhárom komponált szerzeményből és egy, a film végefőcíme alatt hallható dalból áll. A nagyzenekarral rögzített taktusok egyébként dinamizmusban követik a film cselekményét, a kezdet sejtelmes, aztán egy kicsit felpörög, középtájon nyugodtabb, lágyabb dallamok szólnak, és a végén jön a katarzis, a harc hevét átadó taktusok áradata. A zárás a már említett betétdal Leona Lewis előadásában, s mint olyan, az egész album leggyengébb pontja, hiszen szinte érződik a számon az a görcsös igyekezet, hogy a tizenkét évvel ezelőtti Celine Dion-féle Titanic-betétdal nyomába érjen. Sajnos a művelet nem járt sikerrel, így az I See You című szerzemény iszonyatosan műnek hat, és teljesen idegenül szól az egész lemezhez, és úgy általában az Avatar-hangulathoz viszonyítva. Ha már szóba került egyébként a Titanic zenéje, amit szintén Horner szerzett, akkor kénytelenek vagyunk megjegyezni, hogy a mester simán felhasznált néhány ott már hallott dallamot, s bár ez nem túl szép tőle, az Avatar filmzene minőségén ez sokat nem változtat, ha szeretitek az ilyen jellegű zenéket, akkor érdemes erre is beneveznetek.«

»PET SHOP BOYS

CHRISTMAS

»Kiadó: Parlophone

»Dalok száma: 4 szám

Igen, igen, tisztában vagyunk vele, hogy mire a lap az utcára kerül, már legalább két hete vége a karácsonynak, de a magazin készítésekor még javában tartott, így nem tudtuk kikerülni az ilyenkor menetrendszerűen megjelenő karácsonyi lemezeket. Ebben az időszakban boldog-boldogtalan karácsonyi tematikájú lemezekkel rukkol elő, hogy kicsit megkopasszák a rajongókat az ünnepekre való tekintettel, de még ebben a meglehetősen anyagias környezetben is találhatunk olyan lemezeket, amelyeken érződik, hogy nem feltétlenül a harácsolás volt a cél, hanem az alkotók előtt valahol ott lebegett a karácsony szelleme, ha másként nem is, hát abban a formában, hogy némi örömet szerezzenek a rajongóknak egy váratlan és sajátos felbukkanással. Ez a példa tökéletesen illik a Pet Shop Boysra, akik bár egyszer már hallatták a hangukat egy új lemezzel (YES), ám most mégis előrukkoltak egy kedves kis EP-vel, azaz kislemezzel, amin mindössze négy dal kapott helyet: két feldolgozott, híres szerzemény, és két korábbi számuk, kicsit átformálva. Ez utóbbiak az All Over The World, illetve a nem fanatikus Pet Shop Boys rajongók számára kevésbé ismert It Doesn't Often Snow At Christmas. A két feldolgozott szám érdekes duett, hisz az egyik a My Girl, míg a másik a Coldplay Viva la Vidája, méghozzá a Somino Dancing című gigasláger alapjaira áthangszerelve. Nem egy nagy durranás a Christmas, igazából felfogható egy kedves ajándékként is, de a négy szám annyira el van találva, annyira karácsonyosan vidámak, hogy akár még idén karácsonykor is jól jöhetnek, ha nem jön magától az ünnepi hangulat.«

»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

»Alvin és a mókusok 2
(CD)
Filmzene

»Anti Fitness Club
(CD)
LéleKzet

»Back II Balck
(CD)
Funkybiotikum

»Susan Boyle
(CD)
I Dreamed a Dream

»New Moon - Score
(CD)
Filmzene

»AVATAR«

Rendezte: James Cameron
Szereplők: Sam Worthington, Joe Zaldana, Sigourney Weaver
Hossza: 162 perc

Valahogy nekünk ez a film egészen a bemutatóig nem nagyon keltette fel az érdeklődésünket. Legalábbis a trailerek alapján nem hozott lázba minket a nagy kék lények egész serege, és a furcsa, sajátos Pandora bolygó. De aztán bemutatták James Cameron legújabb filmjét, és a kritikusok, akik elsőként látták, az egekig magasztalták az alkotást. Ez már minket is megmozgatott, és el is látogattunk a magyarországi IMAX moziba, ahol feledhetetlen élményben volt részünk. A technikai megvalósítás valóban parádés, lassan-lassan tényleg elmosódik a határ a digitális és valós jelenetek között, de minket nem csak a látvány okán varázsolt el az Avatar. Az egy dolog, hogy a képek lenyűgözőek, de ami ennél is fontosabb, hogy a mozi tartalmilag is nagyon rendben van. Igaz ugyan, hogy a történetet teljesen ellőtték a legutolsó bemutatóban, és az egész elmesélhető egyetlen mondatban, de a Pandorát lakó Na'vik világa, és kapcsolata a természettel lenyűgözően ki van dolgozva, és az is egész elképesztő, hogy az idegen világ flórája és faunája mennyire el lett találva. Ennek köszönhető, hogy hiába pereg a szemünk előtt egy viszonylag egyszerű cselekmény, a világ magával ragad, Pandora beszippant, és szó szerint átéljük az egész kalandot, és annak ellenére is izgulunk a szereplőkért, hogy a tudatunk mélyén tisztában vagyunk a végkifejlettel. Az Avatar technikailag ott van a szeren, ez tagadhatatlan, ilyen szempontból mérföldkő a filmek között, de nem a látvány az, ami miatt jól fogunk szórakozni, hanem a történet, az atmoszféra és a rendezés csodás összhatása az, ami lenyűgözi a mozilátogatókat.«

»TÖRVÉNYTISZTELŐ POLGÁR«

»Rendezte: F. Gary Gray
»Szereplők: Jamie Foxx, Gerald Butler, Colm Meaney
»Hossza: 109 perc

Az Avatarral ellentétben ezt a filmet valamiért vártuk, meggyőzőnek tűnt a bemutató, izgalom, feszültség, robbanás, ígéretes színészek (Jamie Foxx, Gerald Butler). A történet szerint egy fickó családját két rabló kivégzi, ám a bíróság az egyiküket szabadon engedi, mire a szerencsétlenül járt hősünk (?) bosszút esküszik és a saját kezébe veszi az igazságszolgáltatást. Hamar kiderül aztán, hogy a tisztes családapa bizony egy zseni, aki igen durva módon kezdi megtorolni az őt ért sérelmeket. Ez eddig rendben is van, egy jó kis bosszúsztori sosem jön rosszul a moziban, ám a film csavarni akart egyet a jól bevált felálláson, és egészen furcsa irányba vitte el az egész sztorit. A kezdő leosztás ugye az, hogy van a feltörekvő ügyészjelölt, aki alkut köt a gyilkossal, hogy minél több sikeres ügye legyen – ebből jól látszik, hogy igazából ő a rosszfiú, aki a saját érdekeit helyezi az igazságszolgáltatás elé. Aztán van a főhős, aki bosszút esküszik (valahol érthető módon) – ő a mi szerethető emberünk. Ez körülbelül a film feléig így is marad, akkor azonban a korábban hős szerepben feltüntetett bosszúszomjas családapa elkezd ártatlanokat gyilkolni, és a film elkezdi a karrierista ügyészt pozitív hősként beállítani. Itt az ember igencsak megzavarodik, mert akkor most ki is itt a főhős? Kinek kell drukkolni? Egyáltalán miről szól ez a film? Hogy a jogrendszer tele van kiskapukkal, de azért szeretni kell, és nem szabad saját kézbe venni az igazságszolgáltatást? Igazából az egész Törvénytisztelő polgár egy nagy lufi, ami jól indul, de elveszik a moralizálásban, és képtelen kijelölni egy olyan hőst, akinek a néző igazán drukkolhatna, akivel együtt érezhetne. Éppen ezért a film befejezése totál nonszensz, és hiába volt korábban érdekes és izgalmas a történet, látványos az akció, a néző nagy valószínűséggel csalódottan távozik a moziból, mert nem volt jó, csak gonosz, és a végén még csak az igazság sem győzött...«

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

»VALENTINE'S DAY

Az amerikaiak megint arra készülnek, ami már egyszer nem sikerült nekik, történetesen az, hogy leutánozzák a Love Actually sikerét. Tavaly tavasszal a Nem kellesz eléggé című opusszal akarták megismételni a sok sztár, sok kis érzelmes sztori receptet, de nem sikerült még csak megközelíteniük sem az angol karácsonyi film hangulatát. De persze nem adják fel, most Valentin napra készülnek hasonló produkcióval és olyan színészekkel, mint Julia Roberts, Jamie Foxx, Jessica Biel, Ashton Kutcher és még sorolhatnánk. Szerintünk most sem fog nekik sikerülni...

»THE BOUNTY HUNTER

Gerald Butler hol komor akciósztár, hol egy romantikus vígjáték vicces főhőse, úgy látszik a macho sztár nem szeretné, ha beskatulyáznák egyetlen szerepbe (kettővel már sokkal inkább megelégszik). Legújabb filmje ismét a romantikus vonalat erősíti, ezúttal egy fejvadászt alakít, aki a saját exét (Jennifer Aniston) üldözi. Mondanánk, hogy ez biztos nagyon jó lesz, de nem lennénk valami őszinték. Mindez következik abból, hogy szerintünk Jennifer Aniston nem egy jó színésznő, a Jóbarátokban még szerettük, de a mozivásznon nem egy olyan tényező, ami filmszínházba csábítana minket.

»SZEX ÉS NEW YORK 2

Nem tagadjuk, szerintünk a Szex és New York-sorozat kifejezetten üde és vicces széria volt, férfi létünkre is szívesen belekukkantottunk, és figyeltük a négy New York-i világleány kalandjait. De mikor bejelentették a filmverziót, akkor éreztük, hogy itt nem nagyon van másról szó, mint a zsebek megtöméséről, és nem is nagyon tévedtünk sokat, hiszen a filmváltozat nem szólt semmiről, csak egy nagy ruha- és cipőbemutató volt, ezúttal színészekkel. Persze a lányok zabálták, így jön a második rész, ami valószínűleg ugyanolyan üres és csillogó lesz, mint amilyen az első rész volt...

»A CSÚF IGAZSÁG«

Lemezek száma: 1 lemez
Ára: 3190 Ft
Megjelenés: január 19.

A legkevésbéváró-listánkon már említettük, hogy Gerald Butler vagy akciófilmekben, vagy romantikus filmekben szerepel – bizonyítja ezt most rovatunk is, hiszen míg a filmek között a legutóbbi bosszúmozijáról van szó, addig a DVD-k között a legutóbbi romantikus filmjét ajánljuk nektek. Tesszük mindezt azért, mert a Csúf igazság egy kifejezetten szórakoztató alkotás volt, amit érdemes lehet újra elővenni a barátnő/barát társaságában. Igazából ez a mozi az összes párkapcsolati sablont figurázza ki, méghozzá tökéletesen, így az ember olykor-olykor magára ismerhet, miközben hatalmasakat nevet az egyes jeleneteken. Lesz itt csatározás, párkeresés, szerelem és utálat, majd szokás szerint happy end, szóval a szórakozás garantált. És nemcsak maga a film van rendben, de a DVD-kiadásra sem lehet panasz, hiszen számos extra kapott helyet az egyetlen korongon. Példának okáért audiokommentár a rendező közreműködésével, kibővített és kimaradt jelenetek, kétféle alternatív befejezés, bakiparádé és két kisfilm, az egyik a férfi női ellentétekről, míg a másik a poéngyártás trükkjeiről. Kiváló kis mozi, jófajta extrákkal, szóval ha valami jó kis kikapcsolódásra vágytok, ez a DVD remek választás lehet.«

»MICHAEL JACKSON - THIS IS IT«

»Lemezek száma: 2 lemez
»Ára: 4290 FT
»Megjelenés: január 26.

Az idei év egyik legnagyobb eseménye volt Michael Jacksonnak, a pop koronázatlan királyának halála. Az öreg Michael már évek óta nem tett le semmi értékelhetőt az asztalra, csak a botrányaitól volt hangos a világsajtó, de a halála így is rengeteg embert megrázott, főleg azért, mert Jacko épp arra a hatalmas londoni koncertsorozatra készült, ami amolyan visszatérésként is szolgált volna a számára. Váratlanul bekövetkező halála éppen a felkészülés időszakában következett be, s pár hónappal a tragikus eseményt követően elkészült a This is it című mozifilm, ami a kulisszák mögé engedte a rajongókat, megmutatva, hogy az ötvenévesen is profi zenész és táncos miképp készült a nagy visszatérésre. A filmet csak pár hétig játszották a filmszínházak, de aki lemaradt róla, annak sem kell csalódnia, hiszen január végén érkezik a DVD, amin az eredeti film mellett számos egyéb extra is helyet kapott. A This is it két korongon várja a rajongókat, olyan bónusz tartalmakkal, mint például két dokumentumfilm, ami még az eredeti alkotásnál is mélyebbre enged a kulisszák között. Ezen felül találhatunk még számos kisfilmet, amely egyszerre foglalkozik Michaellel, a táncosokkal, a zenészekkel, a vokalistákkal. Ha szeretted Michael Jackson munkásságát, de nem láttad a filmet, vagy ha láttad a filmet és tetszett, akkor ez a DVD páros neked készült, biztos, hogy nem fogsz csalódni benne. «

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»COP OUT

Bruce Willis ismét akciómoziban, méghozzá egy vicces akciómoziban, ahol egy fekete partnerrel fogja csinálni a balhékat, méghozzá Kevin Smith rendezésében. A bemutatót megtekintve az embernek azonnal a nyolcvanas évek ugrik be, olyan filmekkel, mint a 48 óra vagy a Halálos Fegyver-széria első részei. Két tökéletesen ellentétes figura, rengeteg komikus szituáció, és akció minden mennyiségben. Régen láttunk ebben a stílusban értékelhető alkotást, és nagyon bízunk benne, hogy az öreg Bruce Willis a Hasonmás után most egy olyan filmhez adja a nevét, ami tényleg szórakoztató lesz. Drukkolunk neki.

»REPO MAN

Jude Law mint akcióhős? Ez igazán! A tehetséges brit színészt eddig jobbára vígjátékokban, drámákban vagy romantikus filmekben láthattuk, azonban most megmutatja, hogy ki a legény a gáton. Szerepe szerint egy olyan „ügynököt" alakít, aki olyan szerveket szerez vissza, amiket a tulajdonosa nem fizetett ki. Igen, szerveket: vese, máj és hasonlók. És ahogy az lenni szokott, hősünk is bajba keveredik, és ő is szervrablás áldozata lesz, amit aztán persze meg akar majd torolni. Érdekes sztori, nem mindennapi színész, remélhetőleg olyan végeredménnyel, ami igen rendhagyó lesz.

»THE FIRST AVENGER: CA

A CA természetesen a Captain America nevet takarja, s habár a filmet csak 2010-ben kezdik majd el forgatni, mi már most nagyon várjuk, hogy elkészüljön egy újabb Marvel szuperhősös film. A lelkünk mélyén hisszük, hogy ez is olyan jól fog sikerülni, mint a Vasember, és jöhetnek majd az újabb adaptációk, a Bosszú Angyalairól nem is beszélve (ez amúgy 2012-ben lesz esedékes, már ha nem jön el tényleg a világvége). Annyi bizonyos, hogy a közeljövőben ismét számos képregényes film fog érkezni a mozikba, és mi nagyon reméljük, hogy minőségben sem lesz rájuk panasz.

» ÍRTA ÉS RAJZOLTA: MORIYAMA DAISUKE

CHRNO CRUSADE

»Kiadó: MangaFan »Oldalszám: 188 oldal »Ár: 2000 Ft

Ismét egy új sorozat a MangaFan kiadó palettáján, a Chrno Crusade, amely az 1920-as évek Amerikájába vezeti el az olvasót, ahol a nagy gazdasági fejlődés és a jólét a külső világban élő lényeket is a mi világunkba csábítja. Ha pedig az ilyen furcsa lények megjelennek, akkor bizony szükség lesz olyanokra is, akik elkergetik őket. Ki nem találnátok, hogy ők a hőseink: Rosette nővér és társa Chrno, akik megszentelt fegyverekkel igyekeznek a végső halálba segíteni, vagy távozásra bízni a létsíkunkon nem elfogadott „életformákat". A meglehetősen csinos szőke nővér a nagy hősökhöz hasonlóan igen makacs fajta, ám természetét jól ellensúlyozza, hogy általában sikerrel oldja meg a rá bízott feladatokat, az már más kérdés, hogy a munkavégzés közben nem nagyon törődik semmivel, így ha ő bevetésre indul, akkor a helyszínen kő kövön nem marad. Érthető módon ez olykor bonyodalmakat szül, amin az olvasó természetesen kiválóan szórakozik – már amennyiben szereti az ilyen jellegű manga olvasnivalókat. Persze a történet nem csak a szellem- és démonirtásról szól, lesz benne humor, csipetnyi dráma, fordulatok a cselekményben, családi szál és egyéb meglepetések, szóval abszolút élvezhető olvasmány, kifejezetten szépen kidolgozott fekete-fehér képi világgal. Mangarajongóknak kifejezetten ajánlott, kezdőknek pedig egy gyors figyelmeztetés: ezt is hátulról előre kell olvasni!«

»ÍRTA ÉS RAJZOLTA: HENRIK LANGE

90 KLASSZIKUS KÖNYV TÜRELMETLEN OLVASÓKNAK

»Kiadó: Athenaeum »Oldalszám: 196 oldal »Ár: 2490 Ft

Ezt a képregényt (?) csak azoknak tudjuk jó szívvel ajánlani, akik amúgy rengeteget olvasnak. Na nem (csak) képregényt, hanem irodalmat, abból is a „szebbiket", a 90 Klasszikus Könyv Türelmetlen Olvasóknak ugyanis valójában nem kifejezetten a türelmetlen (esetleg olvasni nem szerető) olvasóknak szól, hanem azoknak, akik eddigi életük során elolvastak már néhány olyan klasszikust, amelynek a rövidített verziója jelen cikkünk alanyában is megtalálható. Csak a példa kedvéért néhány: 1984, A 22-es csapdája, a Biblia, A legyek ura, A parfüm, A zongoratanárnő, A vadon szava, Moby Dick és még sorolhatnánk, de nem akarjuk leírni ide mind a kilencven címet. Szóval bár úgy tűnhet, hogy ez a kötet tényleg azoknak készült, akik nem szeretnek ennyi könyvet elolvasni, igazából csakis az tud szívből nevetni a tartalmon, aki már túl van a szerző által lerövidített műveken. Minden egyes könyv ugyanis négy (se több, se kevesebb) képkockában van elmesélve, és csakis akkor fogjuk meglátni a képek mögött rejlő (cinikus, fekete, erőltetett, maró stb.) humort, hogyha tisztában vagyunk az adott mű teljes történetével. Na jó, a Biblia talán kivétel, hiszen azt szinte mindenki ismeri. De a lényeg, hogy ezen köteten csak akkor szórakozunk, ha kellően műveltek vagyunk, minden más esetben ez csak egy ajándék, amin egy művelt ismerősünk igen jól fog szórakozni.«

»ARCUDI, CORBEN, STEPHENS, RISSO

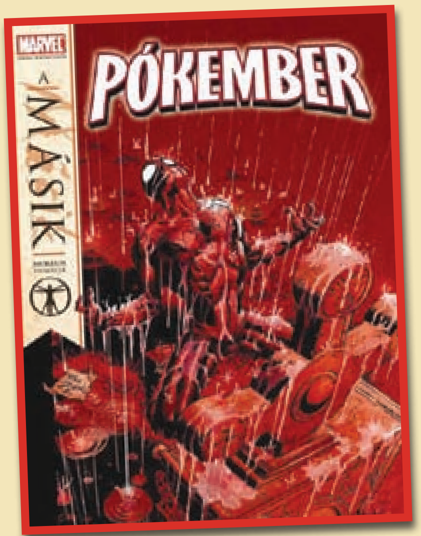
ALIENS: SZEMFÉNYVESZTÉS ÉS KÍSÉRTET

»Kiadó: Cartaphilus »Oldalszám: 98 oldal »Ár: 2480 Ft

Szerencsés idők járnak az Aliens-rajongókra, hiszen nem elég, hogy már csak hetek választanak el minket az Aliens vs Predator című játék megjelenésétől, de a tél folyamán a Carthapilus kiadó megjelentette az Aliens-képregénysorozat második kötetét, amiben az előző kiadványtól eltérő módon most nem több rövidebb, hanem két hosszabb kaland kapott helyet – az olvasók legnagyobb örömére. Az ilyesfajta változatosság mindenképpen jót tesz egy ilyen sorozatnak, és szerencsére a szerkesztők most is a sajátosabb történetek közül válogatták össze a tartalmat, azaz nem engedtek most sem a látványosabb, de teljesen sablonos „az idegen beszabadul az űrhajóra, és mindenkit felfal" típusú történetek csábításának. Az első kaland egy önszerveződő, a Rend által vezetett túlélő kolónia történetét meséli el, a múltban gyökerező titkokkal, és némi idegen jelenléttel dúsítva, míg a második történetben egy, a mendemondákra fittyet hányó idénymunkás indul a kolónia közelében lakozó „szellem" levadászására. Mindkét képregény egy kicsit sajátos történettel bír, amit csak fokoz a képi világ, így az elsőhöz hasonlóan ezt a kötetet is bátran merjük ajánlani az Aliens-rajongóknak, hiszen érdekes, a filmektől merőben eltérő történetek várnak rájuk, és ezzel az olvasmánnyal pont kibekkelhetik az időt a már emlegetett játék megjelenéséig, esetleg a következő kötet érkezéséig.«

»DAVID, HUDLIN, STRACZYNSKI, WIERINGO, DEODATO JR.

PÓKEMBER: A MÁSIK #1 – MORLUN VISSZATÉR



»Kiadó: Kingpin »Oldalszám: 136 oldal »Ár: 2.990 Ft

Bate örül, hiszen 2009-ben is számos Pókemberes képregény látott napvilágot, és a pókáradat kitartott egészen télig, mikor is megjelent az elmúlt év utolsó hálószövős kötete, A másik első része, amely a Morlun Visszatér alcímre hallgat. Ebből persze már a kedvenc szerkesztőnknél Pókemberben kevésbé járatos olvasóink is kitalálhatják, hogy Morlun egyszer már járt Peter Parker környékén, és az, hogy most visszatért, nem kis szó a szuperhős életében. S bizony nem tévedünk, ha így gondoljuk, hiszen Morlun a Zöld Manót követően a hálószövő legnagyobb ellensége, annyira nagy, hogy a bátor Pókember egy kis időre egészen az űrbe menekül előle (nem vicc...). Na de mielőtt azt gondolnátok, hogy ez valami furcsa, Pókember-idegen történet, eláruljuk, hogy erről szó sincs, éppen az ellenkezője valósul meg ebben a közel 140 oldalas képregényben. A másik az Egyesült Államokban 12 részre bontva jelent meg (nálunk 2 kötetben lát majd napvilágot), és a Hálószövő egyik legmegrázóbb kalandját meséli el, egy olyan történetet, ami felforgatta hősünk életét, sőt, még új képességeket is hozott a már meglévő jónéhány szupertulajdonság mellé. Szó mi szó, igazi kihagyhatatlan kaland ez, akkor ha szeretjük a Pókember figuráját, s mi magunk is tűkön ülve várjuk, hogy a kezünkbe foghassuk a valamikor 2010-ben érkező folytatást...«

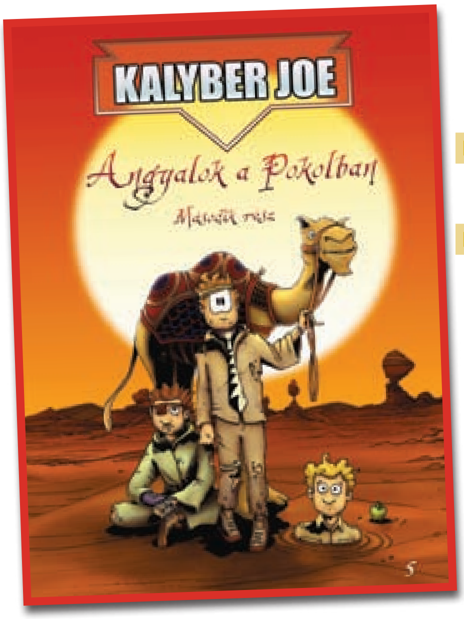
»ÍRTA ÉS RAJZOLTA: BILL WATTERSON

KÁZMÉR ÉS HUBA 6: A TUDOMÁNYOS FEJLŐDÉS ZSÁKUTCÁJA

»Kiadó: Vadvirágok Könyvműhely »Oldalszám: 128 oldal »Ár: 2290 Ft

Kevés örömtelibb információ van annál, mint mikor szavakba önthetjük, hogy igen, már megint megjelent egy Kázmér és Huba-kötet, immáron a hatodik, szóval ha igazán nagy rajongók vagyunk, akkor most már fél tucat ilyen kiadvány kell, hogy sorakozzon a polcunkon. Ha ez nem így van, akkor bizony muszáj megjegyeznünk, hogy nem tudjátok, miből maradtok ki, hiszen a Kázmér és Huba-gyűjtemények simán rajta vannak a világ tíz legviccesebb képregényének listáján, és ezen kijelentés értékét nagyban növeli, hogy Kázmérékkal ellentétben a maradék kilenc erről a bizonyos listáról nem jelenik meg magyarul. Túlzás nélkül igazi kincs ez a kiadvány, ami minden élethelyzetben (mondjuk temetésen még nem próbáltuk...) képes hatalmas vigyort, de inkább önfeledt kacajt eredményezni. Az örökifjú rosszcsont kisfiú és plüsstigrise a hatodik alkalommal is garantált szórakozást biztosít, hihetetlen sztorik, elképesztő elméletek, kész filozófiák vannak a kis képregénybe sűrítve, megházzá úgy, hogy amellett, hogy elképesztően viccesek, olykor még el is gondolkodtatják az embert. A Kázmér és Huba tényleg annyira zseniális, hogy nem is értjük miért az Obamáknak osztják a béke Nobel-díjat a Bill Wattersonok helyet. Mondjuk mi az irodalmit is a szerzőnek adnánk...«

»ÍRÓ/RAJZOLÓ: PILCZ ROLAND



KALYBER JOE: ANGYALOK A POKOLBAN 2.

»Kiadó: Magánkiadás »Oldalszám: 40 oldal »Ár: 1200 Ft

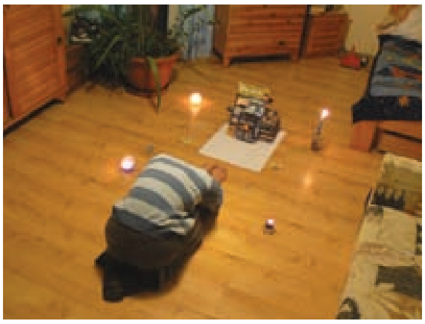
Kalyber Joe egyike volt az első saját kiadású hazai „szerzői" képregényeknek, s bár mostanában egyre több a hasonló próbálkozás, Pilcz Roland képregénye állja a sarat, és a maga nemében még mindig az egyik legszórakoztatóbb kiadvány ebben a „műfajban". Ezek után már külön öröm, hogy az ötödik kötetet köszönthetjük az Angyalok a Pokolban 2 képében, ami nem tévedés, az Angyalok a Pokolban első részének folytatása. Ebből máris következik, hogy csak azoknak tudjuk jó szívvel ajánlani ezt a kiadványt, akik már az előző részt is olvasták, sőt, igazából a 100%-os élvezethez nem árt, ha mind a négy korábbi rész a birtokunkban van. Ha nincs, nos, akkor vagy evezzünk más vizekre, vagy éljünk a beszerzés lehetőségével – szerintünk nem bánjátok meg, ha szeretitek a magyar képregényeket. Ez ugyanis jófajta magyar, amolyan kaland stílusú, sok-sok kikacsintással, jópofa humorral és szerethető karakterekkel. Költsége sem több, mint egy mozijegy ára, s azt garantálhatjuk nektek, hogy ez a képregény jóval nagyobb szórakozást biztosít, mint az elmúlt két év magyar filmjei együttvéve – mondjuk itt illik megjegyezni, hogy a nullánál jobb minőséget hozni nem kifejezetten nagy teljesítmény, de ezzel most nem azt akarjuk mondani, hogy a Kalyber Joe nem jó. Sőt! Ellenkezőleg! Tényleg egy szeretnivaló, kedves képregény, tehát érdemes nektek is egy próbát tennetek!«

facebook

Előző számunk megjelenését követően indítottuk el a Facebookon (www.facebook.com) a PC Guru-csoportunkat, amelyhez három hét leforgása alatt közel háromszáz ember csatlakozott. Érdemes neked is csatlakoznod hozzánk, hiszen elsőként értesülhetsz a teljes játékról, itt találkozhatsz leghamarabb a borítóval és az elkövetkezendő lapszámok tartalmával. Ezen felül nyereményjátékokban is részt vehetsz, hiszen minden hónapban igyekszünk kitalálni valamilyen „akciót", amiben ha részt veszel, játékokkal, hardverekkel lehetsz gazdagabb.

Már decemberben is rendeztünk egy játékot, aminek keretében fotókat kellett feltölteni a Facebookra, olyan képeket, amin jól látszik az előző szám, és a mellé csomagolt Mass Effect teljes játék. Pályázók voltak szép számmal, két első helyet hirdettünk és van egy különdíjasunk is, továbbá minden résztvevőt BattleForge kódokkal jutalmaztunk. Lássuk most a nyertesek fotóit:

Első első helyezett: Hesz Gergő



Második első helyezett: Herczog Ádám Balázs

Különdíj: Ambruzs Norbert

TOVÁBBI FOTÓK, „NEM LEHET ELÉG KORÁN KEZDENI" KATEGÓRIÁBAN:

Beküldő: Izsák Vera

Beküldő: Uray Márton

„NEM CSAK A FIÚK KOCKÁK" KATEGÓRIA:

Beküldő: Radi Judy

Beküldő: Moravszki Babóca

Csatlakozz hozzánk te is a Facebookon! Ha még nem vagy tagja a közösségi portálnak, akkor csak regisztrálnod kell a www.facebook.com oldalon (van magyar nyelven is), és a rákeresni a PC Guru csoportra, majd egyetlen kattintással csatlakozni.

twitter

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által.

Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

»JÁTÉKDEMÓK: Torchlight / Save Our Spirit / Aztec Tribe / Coconut Queen / Delicious Emilys Holiday Season / Dream Sleuth / Fishdom Frosty Splash / Real Crimes Jack the Ripper / Super Jigsaw Puppies

»INGYENES JÁTÉKOK: Marble Arena / Ultimate Mario / Harmony

»VIDEÓK: Batman: Arham Asylum 2 / Battlefield: Bad Company 2 / Command & Conquer 4: Tiberium Twilight / Dark Void (2db) / Halo Reach / Mass Effect 2 / Medal of Honor / Napoleon: Total War / Prince of Persia: The Forgotten Sands / Silent Hunter 5 / Star Trek Online (2db) / Transformers: War for Cybertron / Tron: Evolution

»PCG LIVE VIDEOTESZTEK: Avatar / King Arthur / Machinarium / Painkiller: Resurrection / Plants vs. Zombies / Rogue Warrior / RUSE (bétateszt) / Serious Sam HD / The Saboteur

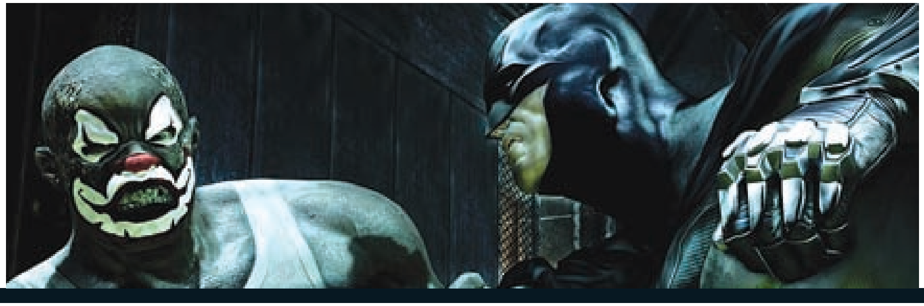
»MOZIELŐZETESEK: Brooklyn's Finest / Date Night / Kick-ass / Percy Jackson and the Olympians: The Lightning Thief / Season of the Witch / Sorcerer's Apprentice

»HÁTTÉRKÉPEK: Aliens vs Predator / Avatar / Battlefield: Bad Company 2 / Kane & Lynch 2: Dog Days / Napoleon: Total War (2db) / Perfect World International / Resident Evil 5 / Split/Second / Star Wars Battlefront: Elite Squadron / Rogue Warrior (3db) / Mass Effect 2 (16db)

»JAVÍTÁSOK: James Cameron's Avatar: The Game v1.01 / Borderlands v1.10 / Dragon Age: Vérvonalak v1.02 / Wolfenstein v1.2

»TURKÁLÓ: CD/DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP v4.2.6.1706 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.12 és nVidia Forceware 195.62 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a / WinRar v3.90 | Képkezelés: GIMP v2.6.7 / Hypersnap v6.61.05 / IrfanView v4.25 / Paint.NET v3.51 / XnView 1.97 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / Format Factory v2.20 / K-Lite Codec Pack v5.5.1 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / Quicktime Player v7.6.5 / StreamHijacker v0.719 / WinAmp 5.57 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.4.1 / Game Booster v1.30 / Smart Defrag v1.30 / Glary Utilities v2.18.0.786 | Számítógép védelem: Avira AntiVir Personal v9.0.0.415 / Comodo Internet Security v3.13.121240.574 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített adatbázissal - 2009.12.16)

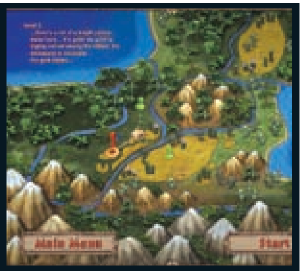
BATMAN ARKHAM ASYLUM MAGYARÍTÁS



TORCHLIGHT
DEMO

MEDAL OF HONOR
VIDEO

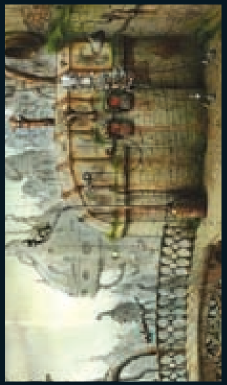
AZTEC TRIBE
DEMO



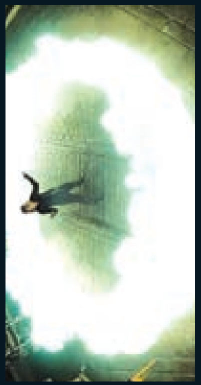
PC guru DVD

DRIV3R

2010. 02.



MACHINARIUM
PCG Live



SORCERER'S APPRENTICE
Filmelőzetes

PC guru

DVD 02.

»Bioshock 2

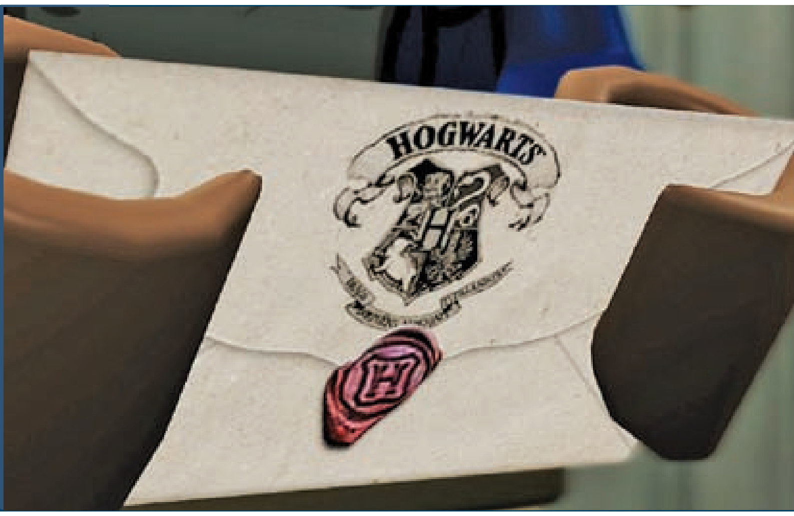
A 2K Marin játékával kapcsolatban sokáig attól féltünk, hogy semmi újdonság nem lesz benne az első részhez képest. Szerencsére a készítők alaposan ránk cáfoltak, hiszen már az alapsztori is van legalább annyira beteg, mint az előző változatban: ezúttal egy nő, Sofia Lamb lesz minden baj forrása (csak mint általában), aki 10 évvel a Bioshockban történtek után a fejébe veszi, hogy márpedig ő megvalósítja Andrew Ryan álmát – csak kicsit másképpen. Sofia nem az egyén teljesítményében hisz, mint Ryan tette, hanem a csapatmunkában. Ennek jegyében első lépésként például összefogdossa az előző részben megmentett, és a szárazföldre szállított kislányokat. Hogy mi hogy kerülünk a képbe? Nos, egy öntudatra ébredt Big Daddy szerepét öltjük magunkra, akinek fogalma sincs, mi történt az elmúlt tíz évben, és csak egyet akar: vigyázni egy kislányra.«

»Mass Effect 2

Sajnos ezzel a számmal pont lecsúsztunk a Mass Effect 2 tesztjéről, de semmi baj, a következőben mindenképpen pótoljuk – valószínűleg sok újdonságot úgysem tudunk majd mondani, hiszen az elmúlt néhány hónapban az Electronic Arts minden csatornát felhasznált a játék reklámozására, így aki meg akarja venni, az már elő is rendelte a programot. Ettől függetlenül valószínűleg sok Guru-olvasó az előző szám mellé adott teljes játék képében találkozott először Shepard kapitány kalandjaival, így biztos akadnak majd olyanok, akik csak egy minden részletre kiterjedő teszt elolvasása után döntik el, hogy folytatják-e ott, ahol abbahagyták. Nos, nekik különösen ajánljuk, hogy várjanak a 2010/03-as Guru megjelenéséig, ugyanis az utolsó csillagképnek is a mélyére nézünk, és alaposan meg is írjuk.«

»LEGO Harry Potter

Értetlenül állunk a jelenség előtt: az évek óta „dübörgő” LEGO-mánia csak most jutott el oda, hogy korunk legsikeresebb gyerekekkel kapcsolatos üzletéből kihasítson egy szeletet. Ne legyen félreértés: a Harry Potter-könyvek zsenialitását nem kérdőjelezzük meg (leszámítva a csapnivaló befejező epizódot), azonban hogy a Traveller's Tales mire megy a varázslós-muglis univerzummal, már érdekes kérdés. A hasonló játékok egyik legfontosabb eleme, a viccesen újraforgatott filmjelenetek még valószínűleg hozzák majd a szintet, azonban az alapötlet, miszerint szétverhetünk mindent, amit csak látunk, már meglehetősen kifáradt a több mint egy évvel ezelőtt megjelent LEGO Indiana Jonesban is (hogy a két számmal korábban tesztelt LEGO Indy 2-t ne is említsük). Ettől függetlenül nem kizárt, hogy újra működik majd a varázs, így aki kíváncsi, tartson velünk legközelebb is!«



»Star Trek Online

A világ egyik leghíresebb sorozatából készülő MMO megjelenése fénysebességgel közeledik, de a következő számban még csak a bétateszt tapasztalatait tudjuk majd megosztani veletek – természetesen igyekszünk majd olyan részletesen kipróbálni és leírni az élményeket, hogy a február 5-re tervezett startkor már mindenki tudja: belevág-e a nagy kalandba, vagy marad a jól megszokott hordás haverokkal Azeroth földjén. Amit már most tudunk: minden játékosnak saját hajója lesz (a sorozat rajongóinak lelki szemei előtt már fel is ragyogott egy spártai eleganciával berendezett parancsnoki híd), fajok tekintetében pedig egyelőre az ember és a klingon tűnik biztosnak (csak reménykedni tudunk abban, hogy utóbbi nép választása esetén a játék nyelve is átvált klingonra). A kihívást természetesen a sok-sok galaxis felfedezése jelenti majd, illetve természetesen lesugároztathatjuk magunkat a kevésbé gyilkos helyekre is, hogy ott alaposan a körmükre nézzünk a helyi menőknek. Kellhet ennél több? A következő számból ezt is megtudhatjátok!«

FIZESSEN ELŐ LAPJAINKRA!

Ne hagyjon ki egyetlen lapszámot sem!
Házhoz szállítjuk kedvenc lapjait!

Előfizetés megrendelés: http://shop.motorpresse.hu
vagy a www.itmediabolt.hu weboldalon,
e-mailben: mpb@motorpresse.hu címen,
telefonon: 06-1-577-2666 vagy a 06-1-577-2615-ös számon,
telefaxon: 06-1-577-2690-es számon.

motor presse budapest

RENDELJE MEG MOST!

KERESSE az újságárusoknál!